严禁一切商业交易



睡神扫描
微信：shuishen

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏人

¥14
2007.10
Vol.
25

Music
CD
16位
编辑的音乐
推荐

5周年

五年梦回50个浓缩业界变迁的元素
巅峰汇聚50部综合评价最高的神作
侠胆仁心50位值得铭记的游戏英雄

「本辑赠品」五周年寄语精选集

ALL About PlayStation2 You Wish To Know

PS2专辑 VOL.5

PS2游戏金曲 MV DVD ＋ 240页 PS2专辑

>>>更多精彩内容导读见首页

五度引爆即将展开

240页大16开精装特辑＋PS2专辑 MV DVD

现已上市

各地报刊亭销售中

PS2专辑DVD 金曲MV大合集 VOL.5	PS2游戏至尊年鉴
31首经典PS2游戏金曲MV大奉献 让您尽情享受视觉及听觉的双重盛宴	2006年8月1日～2007年9月1日期间 收录百余款值得关注游戏的权威年鉴

剧情小说 战神2＋宿命传说重制版
精彩绝伦的剧情小说带给您至高的阅读享受

经典攻略研究大集合

为您精选PS2上十余部经典游戏的攻略研究，让您的PS2再度活跃起来吧

《超级机器人大战 原创世纪合集》、《大神》、《女神侧身像2 希尔梅丽娅》、《奥丁领域》、《战神Ⅱ》、《王国之心 记忆之链》、《荒野兵器5》、《如龙2》、《神之手》、《零 红蝶》、《最终幻想Ⅻ国际版》……

《怪物猎人》官方小说

第三部、第四部

10月19日

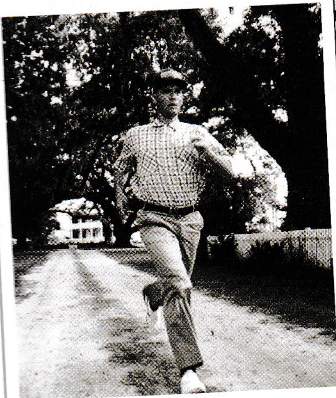
全国上市



第三部 ——《队长的资格》
第四部 ——《狩猎的追忆》

《怪物猎人》官方小说再度震撼登场
紧接前两部故事
为您奉献怪物猎人们更为精彩的篇章

本次依然采用口袋本形式推出，便于掌机玩家携带观看 并将同样附赠《怪物猎人》的精选音乐迷你CD供您欣赏



卷首

其实每一个人，自从强迫出生开始都是孤独的长跑者，无论身边有没有人扶持，这条“活下去”的长路仍得依靠自己的耐力在进行。有时我们感到辛酸遭受挫折，眼看人生艰难，实在苦撑着在继续，可是即使如此，难道能够就此放弃吗？有许多人，虽然一生成不了名副其实的运动员，可是那份对于生活的坚持，就是一种勇者的行为。我自然也是一群又一群长跑人类中的一员，但诚实地说，并不是为了父亲的期望而跑，支持着我的，是一份热爱生命的信念，我为不负此生而跑。我只鼓励自己，跟那向上的心合作。这些年来，越跑越和谐，越跑越包容，越跑越懂得享受人与人之间一切平凡而卑微的喜悦。当有一天，跑到天人合一的境界时，世上再也不会出现束缚心灵的愁苦与欲望，那份真正的生之自由，就在眼前了。

——三毛，《孤独的长跑者》

起跑·领跑

从三毛的散文里摘的这几句，几乎可以把自己和很多游戏人的心情完美表达，最重要的是这次还有一本“五周年寄语精选集”，不免让人觉得这篇卷首显得有些多余。不过我一直认为自己写的卷首惟一的作用就是用来装饰目录页，所以还是在这里老生常谈、不合时宜地说上一段。

五年了，真的很难想像，自己五年前憋红了脸给银行行长递辞职报告就像发生在昨天。辞职报告怎么写的我现在还记得：“……我已经无法适应高速变化的金融形势，希望在更换环境之后，能够实现更高的自我价值……”行长花了两分钟看完报告，花了两秒钟同意辞职。我这才知道，原来“放弃”是这么容易。

了解《游戏·人》的朋友可能知道，《游戏·人》第一辑于2002年9月推出，第二辑与之间隔了半年之久（2003年3月），之后才是两到三个月相对稳定的周期。至于原因……很简单，只因为稚嫩的第一辑在制作过程中出现了太多问题，虽然我们满怀希望，但缺乏的是一个有力的起跑，对当时不成功的运作模式也只能宣告放弃。如果不是之后老总对游戏文化刊物有“再玩儿一局”的信心，那《游戏·人》的起点便已是她的终点。

最近，我做得最多的事是把以前的《游戏·人》从头到尾翻上几遍，除了怀念，还有不少的怀疑，我对眼前的这一摞书陌生起来。就拿第一辑来说，封面的简陋、版式的单调、字体的滥用、配色的怪异，一切的一切都与自己五年编辑生涯中所学到的背道而驰。“我怎么会在一个深色底上放上深色的字，这还让人怎么看？这就是我五年前的杰作？”如同PS时代的神作，以今天的眼光来看是如此简陋不堪，但人们还是会以一种崇敬的心情去提及她们，就如同很多老读者在寄语中提到第一辑时的感觉。这或许就是文字本身的力量，并不需要锦上添花的修饰，也能让人牢记。

很多朋友喜欢把《游戏·人》和《游戏机实用技术》相比较，其实游戏文化志和实用型的综合志之间可比性很小，不过这其中有位读者的说法很有意思，他说：“UCG出24本杂志只用一年时间，而《游戏·人》出24本却花了五年。”用五倍的时间去积累和沉淀，但欣赏你的或许只是大众中的五分之一甚至是十分之一，这就是游戏文化刊物必然要面对的。所以，放弃成为了很多走文化路线的游戏杂志的最终归属，这也让《游戏·人》不知从什么时候开始，成为了一个孤独的长跑者。

“读者对于游戏小说有需求，我们就应该努力去做！”《游小说》主编暗星在创刊前如是说。我相信，中国的玩家对于游戏文化的需求远高于我们游戏产业极度发达的邻邦，因此《游戏·人》也有了一直跑下去的理由，而且她并不是一个人在漫无目的地奔跑，她永远不只是一个人。

胜负师

2007年10月7日



游戏·人第25辑

封面设计：张金涛
感谢 levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

Contents

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部(收)
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

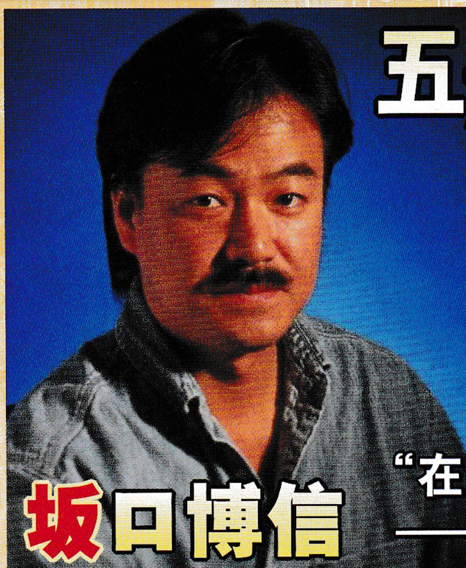
本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

五年梦回TOP50

五大制作人



5年前，坂口博信从Square领走2亿日元退休金，黯然离开了那家因他而崛起，又因他而没落的公司。三年后，他又一次高调露面，这次他口袋里塞着微软的支票本。

坂口博信和他的新公司名一样，是一个“薄雾中的行者”(Mistwalker)，几年前他在电影之梦的迷雾中走失，几年后他在微软的利诱下再度出山，而这次等待他的还是一团迷雾。他受命为微软打造X360的《FF》和《DQ》，他背负着日本微软的殷殷期待，但这是一个比电影市场更难突破的铜墙铁壁。

《蓝龙》终于在日本上市，首日销量7万，最终销量二十几万，动画、漫画全面推出，它距离《DQ》还有很远的距离，它可能永远也无法成为下一个《DQ》，但它至少已经在日本人的心中占据了一席之地，让充满西洋气息的X360羞涩地刮起了一股小小的和风。

坂口博信仍然要在迷雾中行走，但他知道迟早会走出一条光明的道路。家住夏威夷的他喜欢冲浪，他说：“在海边冲浪的时候，我的大部分时间都花在等待——属于自己的浪潮终究会来临”。

坂口博信

“在海边冲浪的时候，我的大部分时间都花在等待——属于自己的浪潮终究会来临”

——坂口博信

Final Fantasy

坂口博信之所以住在夏威夷，据说是因为那里与好莱坞和东京的距离几乎相等。在Square的黄金时期里，他说服宫本雅史等决策层在夏威夷檀香山买下了一座共4 层的办公楼，那是夏威夷楼价最高的地方，那里成为Square的尖端数码动画总部。为了进军电影业，Square在这个工作室投入了4500万美元，并陆续投入1.15亿美元拍摄他们的第一部CG电影。那时是Square和索尼的蜜月期，电影的主要合作方就是索尼旗下的哥伦比亚三星，为了回报这位给自己打下江山的功臣，索尼友情赞助了3000万美元的宣传费。这部电影曾在好莱坞引起恐慌，汤姆·汉克斯等片酬千万的明星们担心数码明星将抢走他们的饭碗。Square高薪聘请了《泰坦尼克》、《哥斯拉》等大片的动画大师安迪·琼斯，他在檀香山率领200多名顶尖动画师及美工创造了有史以来最逼真的数码演员，安迪·琼斯雄心勃勃地说：“我们今后要用2500万的投资做出有梅尔·吉布森主演的电影！”

坂口博信喜欢电影，他的电影化制作思想在《最终幻想》的身上表现得淋漓尽致。1997年《最终幻想VII》用大量精美的CG动画奠定了PS的地位，同时也撬开了美国市场。同年5月，Square的檀香山工作室便宣告诞生。坂口博信希望能在电影这个更大的舞台上施展自己的才华，于是他成为日本第一位全权执导好莱坞大片的游戏制作人。Square再次把自己的命运押在坂口博信的身上，社长铃木尚说：“如果这部电影失败，Square将遭到致命一击！”但Square最终还是相信了这位曾创造奇迹的人，他曾在Square濒临倒闭时用“最终的幻想”打造了全球销量最高的RPG系列，这场豪赌或许也将成为Square新的开始。

《最终幻想：灵魂深处》确实是Square和坂口博信的新开始，它是Square从中兴到没落的标志。坂口博信在迎合好莱坞口味的同时矫枉过正，最后做出来的成品是在影迷和玩家中两头不讨好。区区3000多万美元的票房收入还不如Square的一些二线游戏，Square在这部电影上蒙受的亏损高达165.5亿日元，若不是索尼以入股的方式紧急注资，这可能已经成为Square幻想的尽头。坂口博信由此被剥夺副社长职务，次年即宣告“退休”，其境遇与后来的久多良木健倒很有几分相似。

Square与Enix的合并声明发布时，坂口博信已经回到夏威夷的居所安享退休后的平静生活。第一年，他乐得清闲，补看了所有一直没时间去看的电影和小说。第二年，他开始闷得发慌，就在那时，一位不速之客来到了夏威夷。

逐浪

坂口博信在《连线》杂志的采访中说：“退休后的第二年，我开始知道没有了创造性，我的生活将永远得不到满足。”

那一年彼得·摩尔“三顾茅庐”。微软已经确定在10年内为游戏业务投入170亿美元，其中的四分之一准备砸向日本，这一计划获得了微软CEO史蒂夫·鲍尔默的亲自批准。微软在游说日本第三方的过程中四处碰壁，最有效直接的方法就是扶持名制作人。微软最缺的游戏类型是RPG，因此坂口博信在微软的猎头计划中位列榜首。在彼得·摩尔和昔日旧部丸山嘉浩的游说下，坂口博信终于决定出山。

2000年后，表面平静的日本游戏业有无数的暗流涌动，欧美厂商将跨平台战略摆到台面，而日本厂商则在暗地里各怀鬼胎。由于PS2市场占有率过大，日本第三方表面上对索尼毕恭毕敬，对微软等搅局者横眉冷对，其实各自都留有一手，最流行的做法就是让制作人或管理层成立身分超然于势力斗争之外的独立游戏工作室。Square Enix通过河津秋敏成立的子公司与任天堂握手言和，Namco的子公司Monolith和tri-Crescendo也早已从2001年开始试探性支持任天堂和微软。将游戏开发商与发行商进一步剥离，才能形成与欧美更为接近的业界环境，为微软打开日本市场创造条件。tri-Ace社长五反田义治、前Capcom台柱冈本吉起、Q Entertainment社长水口哲也都是微软的重点扶持对象，而让微软花了最多血本的还是坂口博信。

MistWalker本身是一家很小的企业，刚成立时仅十人，但他大体上可算是一个小型的Square。坂口博信从Square挖走了植松伸夫等大腕，并联合众多业界名流，如前世嘉社长中山隼雄成立的AQ Interactive、与SE关系亲密的Cavia，微软还提供了在东京的两百余名游戏开发人员让坂口博信任意差遣。MistWalker就像一个游戏开发的指挥部，它甚至整合了游戏开发与市场管理，直接与微软的营销人员共同决定游戏推广方式。通过坂口博信的穿针引线，微软正在日本的游戏开发圈逐步巩固自己的势力。

坂口博信曾说他“不喜欢久多良木健”，说“PS3游戏很难开发”，但他并非反索尼份子，也不是微软的臣子。保持独立性是坂口博信出山的条件之一，他有份出资的AQ Interactive同样在为索尼开发游戏，他自己担任制作人的《ASH》也将成为NDS的重头戏。

坂口博信说，过去他每年会有五六次体验到创新的快感，因此他无法忍受离开游戏业的平淡生活。现在他正在重温创意的激荡。

在夏威夷，坂口博信每天都会冲浪，去年夏威夷下了一百多天的雨，让他真切地感受到气候的多变，而游戏与人生也同样充满变数。坂口博信说人生就像冲浪，有时候必须等待，当属于自己的那道浪到来时，就将你积蓄的所有能量都用上，那将是一种无法预料的美妙感受。

浓缩游戏业五年变迁

五年，是游戏产业更新换代的标准周期，游戏业在无数个五年的轮回中缘起缘灭。

2002～2007，PS2从巅峰到退隐；送走旧的王朝，新的时代在踌躇与蹒跚中起步，开始又一个五年轮回。

改革的烈火从未如此激情四溢地燃烧，在这动荡的五年中，太多的惊喜与意外撩拨我们的神经。

这就是游戏业，一个永远不会宁静，永远充满活力的世界。

那么，就让我们把这五年的变迁浓缩成50个话题，开始这风雨五年的漫长回顾。

■文/Lancer & RAIN

宫本茂

没人会怀疑他是游戏业里的斯皮尔伯格，宫本茂，这位童心未泯的游戏业第一制作人早已退出游戏开发第一线，岩田聪负责商业运营，而他负责整个任天堂的游戏软件事业，乃至硬件的开发方向。宫本茂是任天堂的创意灵魂，虽然很多挂上他名号的游戏可能只是享用了他的一两个创意，但他的指挥确定了任天堂的整体游戏格调。近几年任天堂绝大多数成功的产品都离不开宫本茂的创意，《任天狗》是他的创意，Wii遥控器手柄是他的创意，甚至《锻炼大脑的成人DS练习》也或多或少地受了他的点拨。

据称任天堂下一任社长最有可能的人选有两位，其一是山内溥之子山内克仁，另外一位就是宫本茂。宫本茂是否适合担任商业领袖存在很多争议，但他目前所从事的工作对任天堂的意义并不亚于社长，社长的人选可以不断更换，而宫本茂仅此一位。2007年3月，宫本茂获得了美国游戏开发者大会颁发的"终身成就奖"，在颁奖礼中，他像往常一样开玩笑地说："一般上了年纪还得到这个奖项，就会被视为离退休不远了，但是我还想继续激励所有游戏创作者，像吸血鬼一样吸取在座众多年轻创作者的英气。"



CliffyB

克里夫·布莱森斯基(Cliff Bleszinski)被网友亲切地称呼为"CliffyB"，他有自己的个人博客，他经常在自己的博客中发表惊人言论，用令人愕然的粗俗语言直观地表达自己对各种事件的看法。这位性格直爽的制作人成为2006年的超新星，用他的《战争机器》让自己，让Epic Games笼罩在光环之中，就像当初他向微软保证的那样，他为微软创造了一个新的《光环》。

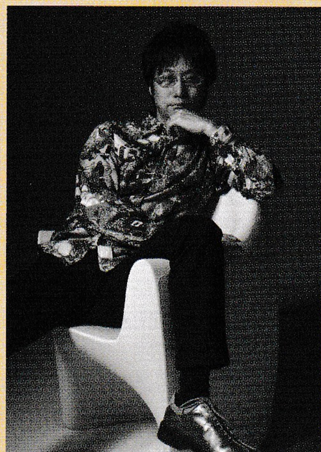
CliffyB从17岁开始制作游戏，也曾经像很多游戏高手一样内向自闭，当Epic Games成功后，他成为游戏业里的摇滚巨星，衣着另类，将头发染成各种颜色，他毫不避忌地用各种新潮装束出席严肃场合。CliffyB喜欢《光环》、喜欢FPS，也喜欢《生化危机4》，因此



他向微软主动请缨，声称要打造"Xbox2的《光环》"。豪爽的性格让CliffyB做出了豪爽的《战争机器》，Epic Games的几位创始者各具特点、各司其职，CliffyB负责的正是游戏设计，他的设计功力终于让Epic Games走出PC游戏的单一市场，它走红的速度和程度甚至超越了Bungie。

小岛秀夫

在日本的游戏制作人中，除了宫本茂之外，国际知名度最高的当属小岛秀夫。2005年，小岛秀夫的事业生涯有了进一步的突破，以他的名字命名的"Kojima Productions"正式成立。虽然"小岛组"在Konami社内由来已久，但正式以一位制作人的名字来命名一家游戏开发子公司确实是极为罕见，这也体现了Kojima这个招牌的含金量。



小岛秀夫一直都在追求《潜龙谍影》之外的突破，因此《潜龙谍影4》刚确认开发时，Konami就打出了"No Place to Hide, No Place for Hideo！"的口号，声称小岛秀夫将不再开发《潜龙谍影4》，这曾让无数玩家扼腕捶胸。最终Konami还是离不开小岛秀夫这个招牌，《MGS4》仍然是小岛秀夫的《MGS4》，不管他对游戏开发的实际参与程度有多少，Konami需要用小岛秀夫的名声让玩家对《MGS4》的品质放心。《MGS》总是各种展会的焦点，TGS2005、E3 2006、TGS 2006、E3 2007、PS首映会2007、GC 2007……随着《MGS4》在各种展会上挤牙膏式的宣传策略，小岛秀夫再次成为地球上曝光率最高的游戏制作人之一。



稻船敬二

在过去5年中，人才流失最严重的游戏公司当数Capcom——冈本吉起、三上真司、船水纪孝、神谷英树、稻叶敦志……这些玩家们耳熟能详的名字都陆续离开了Capcom，留在Capcom的名制作人仅余下小林裕幸、稻船敬二等少数几位，而在这些制作人中，地位最高的显然是稻船敬二。

稻船敬二加入Capcom至今已经有整整20年时间。1987年，刚加入Capcom的稻船敬二就担当了《洛克人》的人物设定，随着该系列的成功成为了Capcom最重要的开发者之一。1997年稻船敬二参与设计的《生化危机2》成为系列销量最高的一部作品，其后的《鬼武者》又成为PS2首款百万大作，稻船敬二从此平步青云，成为Capcom的创收大户，被提拔为Capcom常务执行役员兼开发统括本部长，这个职务表明稻船敬二是Capcom游戏研发的一把手，在Capcom里的地位就像任天堂的宫本茂。三上真司以及原第四开发部绝大多数灵魂人物的跳槽被认为与稻船敬二的掌权有关。稻船敬二与原第四开发部长三上真司素来不和，三上曾是NGC派，而稻船则是PS2派，《生化危机4》移植PS2可以说是稻船敬二的胜利，导致三上真司公开向NGC玩家道歉，并因而发生了其后的一系列跳槽风波。如今随着《丧尸围城》、《失落的星球》等游戏的成功，稻船敬二的地位更加巩固。

五大风云领袖

“我是叛军领袖，从公司的角度来看，我肯定在他们的黑名单榜首。”

——久多良木健

悲情久多

五年前，当久多良木健梦想着用他的CELL芯片和PS3改变世界时，肯定不会想到他一生最大的野心将葬送他的网络梦，葬送他的多媒体梦。梦想在成功中膨胀，在膨胀中破灭。久多良木健在PS3上倾注了太多的激情与野心，他希望用CELL、用PS3控制数字时代的神经中枢。于是，1999年的一天，他目光如炬，盯着面前的IBM技术代表，语气坚定地说：“我们要做前无古人之事，让我们一起改变世界！”

7年后，世界尚未改变，而索尼的PLAYSTATION帝国危如累卵。PS3被久多良木健所谓的“Xbox1.5”践踏着尊严，在绝尘而去的Wii身后蹒跚着脚步。

于是游戏业的一代教父走下了神坛。



梦想

2002年3月，时任SCEI首席技术官冈本伸一在游戏开发者大会中说：“摩尔定律对我们来说实在太慢，我们不可能等待20年才盼到PS2的性能增加1000倍！”那时冈本伸一甚至表示PS6将使用生物科技。在冈本伸一的技术构想背后，是久多良木健这位野心家急切而美丽的梦想，他希望PS3可以突破摩尔定律，他早在1999年就提出让PS3的CPU芯片性能达到PS2的一千倍，让IBM的合作开发者们听得目瞪口呆。那时的久多良木健有的是狂妄的资本，PS帝国正如日中天，索尼是消费电子行业最大的图形芯片采购商，他有实力让任何供应商毕恭毕敬地聆听他们的需求，让IT业的巨鳄们心惊胆颤地关注索尼的威胁，让全球的玩家们期待着索尼的神话。久多良木健说，他想要以网络为依托，以CELL为细胞，建造一个“黑客帝国”。那时，比尔·盖茨也有大致相同的梦想，只是当他找到久多要求合作时，却吃了闭门羹。于是，就像久多在1994年就已经预测的那样，微软成了索尼最大的敌人。

一直泡在技术世界中的久多良木健是一个目光远大的梦想家，他能看到10年之后的技术远景。1976年，当液晶屏幕仅用于电子计算器时，他为索尼开发了一款电视用纯平液晶显示器；1984年，当多数人从未听过“3D画面”时，他已经在考虑将电视台专用3D图形系统System G应用于游戏娱乐；1994年，当PS刚发售时，他开始构思用游戏机加快世界的信息革命速度；2006年，凝聚梦想的PS3上市，而久多良木健却在半个月后交出了SCEI社长帅印。

2002年，那时当上了索尼副社长的久多良木健要风得风、要雨得雨。PS2正值壮年，SCE为索尼贡献了40%以上的利润，前社长大贺典雄一直督促出井伸之放权给久多良木健。为了实现自己的梦想，久多良木健动用自己的影响力，说服索尼通过了一项总投资达50亿美元的次世代芯片计划。那段时间里，久多良木健总是春光满面，逢人就说他的CELL和PS3，在各类记者的采访中，他险些将PS3描绘成外太空的技术成就。

梦想飞得太高，就永远落不回地面。2003年SONY SHOCK的爆发让索尼进入漫长的冰河期，并为其后久多良木健的梦想破灭埋下了一系列的伏笔。

最后的神话

在SONY SHOCK的冲击中，索尼最高层集体落马，曾被一致认定为索尼新社长不二人选的久多良木健从云端摔到了谷底。SONY SHOCK的根源与SCE无关，这颗摇钱树在索尼最潦倒的时候奉献了源源不绝的利润，但他的领导者却成为危机管理下的索尼不得不除的钉子户。

久多良木健是出了名的索尼坏小子，他的特立独行与创新精神曾赢得索尼创始人井深大的赞赏；当他还是索尼的一介草民之时，就曾公然与社长大贺典雄叫板，谁料却因而成为大贺的心腹，成为其一心试图栽培的新社长。但肆无忌惮的狂傲作风使其树敌无数，在兼管索尼消费电子部期间，他从上到下几乎将索尼的这个灵魂部门得罪个遍，以至于其后在PSP和PS3的跨部门合作中，消费电子部与SCE之间一直貌合神离，甚至屡次暗中相互诋毁。而在危境之中，索尼需先安内方可攘外。因此来自威尔士的斯特林格空降索尼，成为索尼首任洋CEO，开始了一场以“索尼大团结”为主题的改革。

斯特林格的计划是先节流后开源，万人大裁员计划启动，数十种产品项目搁浅，四十多名阻碍改革的老顽固们被无情地踢走。但久多良木健是刚上台的斯特林格还无法扳动的一方豪强，索尼需要SCE的利润，SCE需要久多良木健继续背负PS3的辉煌使命。斯特林格同样对PS3报以厚望，他也有一个梦想，他希望PS3能够成为索尼高清战略的杠杆，撬动其高清时代的全线产品。于是这位笑容和蔼的英女王特封爵士殷情地拉拢着不苟言笑的久多良木健，他说：“他是个明星，没人会拒绝与他开会。”

社长之梦破灭后，久多良木健一度消沉，他说之所以失去副社长职位，是因为自己“不够听话”。但工程师的激情让他在PS3上找到了寄托，找到了希望，他说现在终于可以“把120%的生活和激情投入到PS3，这是一个幸福的时刻”。2005年5月，久多良木健的PS3之梦迎来了最幸福的时刻，只不过那是一个如镜花水月般虚无缥缈的时刻，是焦急的久多良木健为自己和全世界虚构的一个胜利的幻影。

2005年E3展，久多良木健捧着银白色的巨大PS3，在闪光灯的海洋中，他摆出胜利者的姿态，他的嘴角露出由衷的微笑。那是一场华丽的CG大汇演，它让展馆另一个角落里频频死机的X360试玩DEMO羞愧得无地自容，它让久多良木健器张地宣称X360“连PS2都不如”。那一场美丽的表演震撼了全世界，那是久多良木健最后的辉煌。

伟大到荒谬

2006年11月30日，SCEI宣布久多良木健“升任”会长兼CEO；2007年4月26日，久多良木健在没有向任何人透露的情况下于股东大会中突然提交辞职报告。在巨大的退位压力下，久多良木健终于交出了一手创建的SCEI，无奈地将未竟的事业交给了平井一夫。

PS3发售计划数次生变、久多良木健屡次公然抨击消费电子部蓝光发展计划不力、擅自提高PS3研发投入、私自做出日版机降价决定……久多良木健的任意妄为让斯特林格忍无可忍，终于在媒体上公开表达了不满情绪。两年多的游说努力未果，斯特林格必须除掉这个眼中钉。让在野大将平井一夫班师回朝，将久多良木健权力架空，斯特林格的这一招夺权手段可谓高明。而其后PS3销量不济，SCE债台高筑，2000亿日元的净亏损足以让索尼的大小股东尽皆哗然，引咎辞职是久多良木健的惟一选择。

拿破仑征俄惨败时说：“从伟大到荒谬，仅一步之遥。”久多良木健在伟大的梦想中泥足深陷，而今梦想的泡沫破碎，曾将PS3神化的美丽言论被视为荒谬的谎言。但游戏业需要这样的梦想家，因为梦想，所以有了PLAYSTATION；因为梦想，所以伟大！

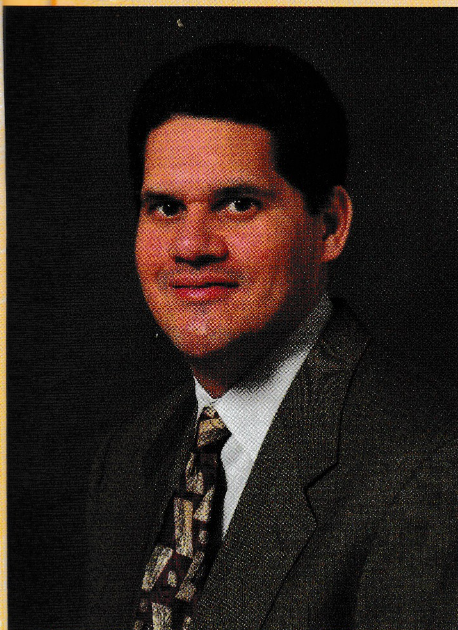
岩田聪



2002年8月，岩田聪正式继承山内溥的衣钵，成为任天堂第四代掌门人。在任天堂这个家族企业里担当首位外姓掌门人，岩田聪面临的压力不小，刚上台时正赶上NGC的低迷，多个充满野心的商业计划均告失败，让任天堂社内罢免岩田聪的呼声不绝于耳。

事实证明，山内溥确实拥有伯乐之眼，在岩田聪的带领下，任天堂迎来了成立百多年历史以来最辉煌的时期，也让山内溥的身家增值了4倍，成为日本三大首富之一。岩田聪本人也在NDS和Wii的成功中成为近年来游戏业最成功的管理者，成为在主流媒体中曝光频率最高的游戏业领袖。2006年他被美国《霸荣》(Baron)杂志评选为全球30大首席执行官之一，整个亚洲只有10位CEO获此殊荣。岩田聪是一位很有大将风范的管理者，即便在NDS的成功无可置疑的时候，他曾警告人们"NDS正处于过热状态"。现在这位作风稳健的管理者正在率领游戏业开创新市场，在他管理下的任天堂每天都有新思维启迪着游戏业，他说他的目标是"改变人们对游戏的无知"。

雷吉



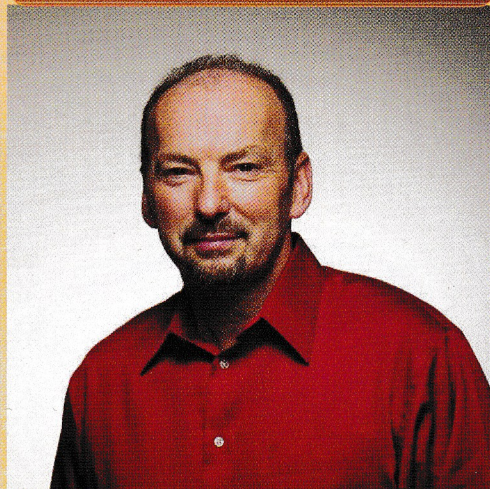
"My name is Reggie. I'm about kickin' ass. I'm about taking names, and we're about making games."

（我的名字叫雷吉。我擅长羞辱，擅长损人，而我们最擅长的还是做游戏。）

E3 2004的任天堂展前发布会中，时任美国任天堂市场部副总裁雷吉发表了这番令人印象深刻的开场白，这成为E3历史上最经典的一幕，经过那一场发布会后，全世界玩家都记住了雷吉——一位说话抑扬顿挫的海地美国人。喜欢他的任天堂迷成立了雷吉迷俱乐部，他们创作了有关雷吉的说唱乐和连环画，人们将雷吉的出现戏称为"Reggie-lution"，即"雷吉革命"。他成为美国任天堂的形象代言，因此在2005年的E3展后，他正式成为了美国任天堂的总裁。

雷吉曾经被《广告时代》评为"百强市场家"之一，他曾在宝洁、必胜客、MTV等知名企业担任要职，2003年12月加入任天堂。虽然在发布会等公开场合，雷吉总是用充满攻击性的言论讽刺竞争对手，让任天堂的FANS心情舒畅，但生活中的他其实是个举止文雅、性情温和的人。曾有狂热的雷吉迷这样评价他："雷吉是任天堂的光芒，也是全世界的光芒"。

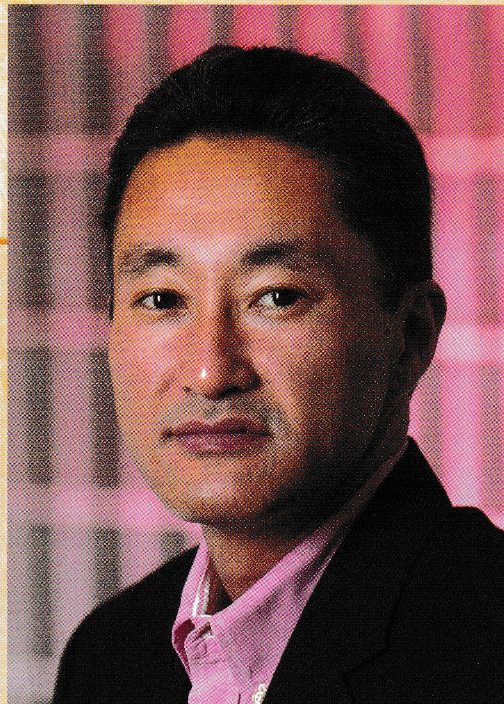
彼得·摩尔



2007年9月6日，已成为EA Sports总裁的彼得·摩尔终于首次公开露面，他在EA的一个记者招待会中拿起PS3的六轴手柄高声宣布："这是我的新宠"，在人们惊讶的目光中，他又挥舞着Wii遥控器手柄说："这是我的另一部爱机。"索尼终于可以松一口气了，彼得·摩尔不是微软的间谍，在他领导下的EA Sports仍然会一如既往地支持PS3。

在此几个月前，摩尔还在抨击着PS3的种种不是，对索尼咬牙切齿；几个月后他就开始为人们解释《麦登NFL08》PS3版为何帧数不足，并向人们保证今后EA Sports的PS3游戏都将有60帧。食君之禄，担君之忧，这是职业经理人的职业道德，他们可以不顾立场的瞬间变换，一切必须以所在企业的最大利益为前提。EA为了招募彼得·摩尔花了上百万美元的年薪，还有价值超过千万美元的员工购股权，在今后很长的一段时间里，摩尔都将留在他最怀念的硅谷一带，当EA的打工皇帝。我们不知道摩尔离开微软到底是因为三红事件还是EA的条件太诱人，可以肯定的是，没有他的微软将会冷清许多，我们恐怕再也看不到精彩的纹身把戏了。

平井一夫



深陷困境的SCEI需要一个天性乐观的领袖，这位领袖就是平井一夫。2006年12月，平井一夫被从SCEA调到SCEI总部，从久多良木健手中接过了SCEI社长职务。这位46岁的日本人将大半生献给了索尼。从东京国际基督教大学毕业，并在美国进修后，平井一夫就加入了CBS SONY。11年后他被调到了刚成立的SCEA，迅速成为SCEA副总裁兼COO，其后顺利成为SCEA总裁，为索尼开拓北美市场立下汗马功劳。

从2006年12月到2007年6月19日久多良木健正式退休，这是SCEI领袖交接的一个过渡时期，平井一夫在这段时期里有不少举措出台，他亲自指挥了PS3的欧洲首发，在美国和欧洲实施了裁员行动，首次组织了SCE全球首脑会议，并且将更多的权力下放给地区经理。将SCEI交托给英语流利的平井一夫，被认为是SCEI加强国际化的表现，同时也意味着SCEI将重心转移到软件开发。此外，平井一夫替代了习惯于自把自为的久多良木健后，索尼CEO斯特林格就可以加强对SCEI的管制，这也是SCEI危机管理的必要举措。没人知道平井一夫能否改变PS3的窘境，但他本人充满信心，他曾说："次世代何时开始由我们说了算！"

五大游戏工作室

创造史诗

“我们可以花最少的钱做出最好的游戏，因为我们用的是虚幻引擎3”

——Epic Games副总裁马克·雷恩

在PC游戏领域有“技术铁三角”的说法：老牌引擎商id、引擎业新锐Epic以及继承id衣钵的Valve，他们就像电视游戏领域的索尼微软，不断推动PC游戏的次世代。5年前游戏引擎技术天尊约翰·卡马克说，他的“DOOM3”引擎在未来5年内都将在市场上遥遥领先，没想到两年后Valve就带着它的《半条命2》和SOURCE引擎引发了又一场革命；又过了两年，Epic的第一款“虚幻引擎3”游戏发售了，这次它换了一个战场，它用一个引擎统一了PS3和X360，这家不到百人的公司创造了家用机次世代的技术标准。

明日之星

欧美的PC游戏业培育了无数天才，在极客文化中熏染的年轻玩家们常常成为游戏业的未来之星。与欧美的很多知名工作室一样，Epic Games在极客少年们的梦想中诞生。17岁就开始在网上“发行”自制游戏的CliffyB、负责经营的马克·雷恩，他们与负责技术的创始人蒂姆·斯威尼一起在小小的公寓里追求着梦想，他们希望有朝一日创造出史诗般的游戏，所以他们将公寓叫做“史诗公寓”，将自己的公司叫做Epic Games。

Epic Games最大的目标是成为第二个id Software，这家与Epic有着相似诞生背景的公司用崭新的3D技术征服了业界，他们仍然是一家只有十几人的公司，但在他们小小的办公楼前停了数辆法拉利。于是Epic Games也开始研发他们的3D引擎——这就是第一代虚幻引擎。Epic在开发虚幻引擎时曾因其技术的突破性而被盖茨接见，那是在1997年初，那时微软还没有打算进入电视游戏市场，但他希望Windows能够成为一个媲美游戏机的游戏平台。几年后，微软需要最顶尖的引擎技术为他们的X360护航，这次是Epic主动找上了微软。

2003年2月，CliffyB参加了拉斯维加斯举办的DICE峰会，在这场被称为游戏奥斯卡颁奖礼的会议中，CliffyB找到了微软游戏工作室总经理艾德·弗莱斯。一身夸张打扮的CliffyB拍了拍弗莱斯的肩膀说：“让我为Xbox2开发《光环》吧！”那时斯威尼正在率领Epic的技术主力开发一款划时代的引擎，一个月后，这款引擎轰动了全世界，并在微软的刻意栽培下成为整个电视游戏业的首选游戏引擎。

Epic Games曾被CNN知名专栏作家克里斯·莫里斯称为“游戏业最大牌的低知名度公司”，向铁杆玩家说起这个名字，他们的双眼会放出光芒，热情洋溢地向你讲述他对《虚幻竞技场》的热爱，但是如果你对普通电视玩家提起这个名字，只会看到迷茫的眼神。现在这家公司正成为电视游戏业曝光率最高的游戏开发工作室，他们的《战争机器》正在继承《光环》的事业，他们的“虚幻引擎3”正在为全世界玩家所熟知。

一本万利

在过去的6年时间里，Epic Games的员工从15人增加到70多人，但是与他们创造的技术相比，这样的规模实在微不足道。2002年，这家公司决定进行一项自创立以来最大胆的投资——在未来的三年时间内投入4000万美元开发一款举世无双的游戏引擎——这就是“虚幻引擎3”。开发成本高昂的一个主要原因是要适应次世代主机复杂的开发环境，Epic决定跳出PC市场的小生境，投身到家用机游戏开发的汪洋大海中。此前的“虚幻引擎2”虽然技术强悍，但是很难适应家用机的环境，甚至他们自己都难以驾驭。“虚幻引擎2”被60多款游戏所使用，其基础授权费为35万美元，并可获得游戏总销售收入的3%作为权利金，但由于绝大多数都是影响力较低的PC游戏，因此盈利性大大降低。马克·雷恩希望“虚幻引擎3”能够被200、甚至300款游戏使用，其基础授权费为75万美元，每增加一个平台另收10万美元，因此Epic在引擎授权上的基本收入至少就有2亿美元。由于越来越多的一线大作使用“虚幻引擎3”，这意味着Epic的权利金收入更为可观。

次世代的竞争已经不仅仅是第三方游戏软件商的争夺战，高效易用的开发工具可让软件商大幅降低开发成本，游戏开发环境将成为第三方平台选择的重要决定因素。2003年当微软投入巨资开发XNA时，Epic在游戏开发者大会中公开了“虚幻引擎3”。那是一场让整个游戏业伸长了脖子的展示，与会的游戏开发者们提前三年看到了次世代游戏的真身，Epic Games比微软更早地精确预测了次世代游戏的形态，并且做出了看得见摸得着的DEMO，它远比那些枯燥的技术图表更令人心驰神往。于是微软接受了Epic的主动请缨，被用于演示“虚幻引擎3”的技术演示DEMO成为一款完整的游戏。与当初对Bungie的扶持一样，这次微软又做了一次一本万利的投资。

《战争机器》是“虚幻引擎3”的样板工程，他的开发费用仅1000万美元，游戏开发人员仅三十余名；它的开发规模甚至比一些二线游戏还小，而它的成果是次世代游戏的转折点，它让玩家用普通电视也能感受到次世代扑面而来的巨大进化。这款迄今已经卖了450多万套的游戏早已突破了当初《光环》的销售速度，在X360的生命周期里，它几乎将毫无疑问地完成当初CliffyB宣称的600万套目标。在微软的口袋里从此又多了一张王牌。

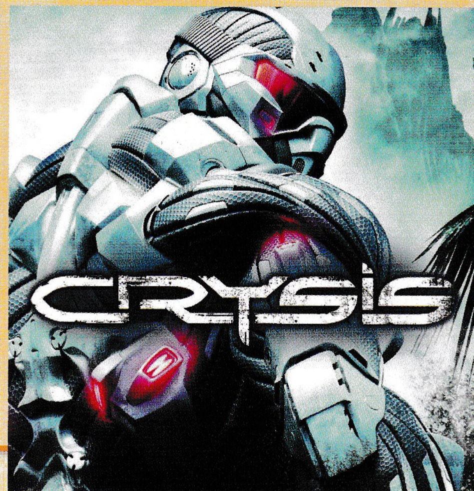
创造史诗

从来没有一家游戏开发工具商被第一方争夺得如此激烈。在被微软捧红之后，Epic Games紧接着成为索尼的座上宾，《虚幻竞技场3》即时操作的DEMO成为E3 2005索尼发布会的一大压轴戏，索尼在其后的各种展会中都不忘提到其对“虚幻引擎3”技术的全面应用。有了两大第一方的表率作用，其他第三方开始踊跃响应，有钱的、没钱的，技术强的、技术弱的，都抢着购买UE3让自己也沾点光，就像PC制造商都抢着在电脑上贴个“Pentium Inside”的标签一样，UE3 Inside也在游戏业里蔚然成风，在媒体面前说“我们这款游戏使用了UE3”成了一件光耀门楣的事。连一贯闭门造车的日本厂商也以前所未有的热情追赶UE3的时髦，日本人的技术楷模SE都放着好好的白色引擎不用，用起了UE3打造《失落的神迹》。

十几年前，蒂姆·斯威尼最崇拜约翰·卡马克，现在他所创造的成就已经超越卡马克。十年前斯威尼第一次会见盖茨，他兴奋得彻夜难眠，他说：“只要不懈努力，在自己的领域做到最好，就总有一天会出人头地。”

如今的Epic Games不仅创造了史诗，而且正在让全球无数厂商用他们的技术创造无数个史诗！

Crytek



id、Epic、Valve等公司在游戏引擎技术上争执不休时，来自德国的Crytek用业界最强的画面展现了欧洲人的强劲技术，它的《孤岛惊魂》和《孤岛危机》在同时期的游戏中几乎找不到对手。

Faruk、Avni和Cevat Yerli三兄弟从Commodore 64电脑开始玩游戏，上大学时，他们设计了一个叫做X-Isle的技术演示DEMO，这就是后来的Cry Engine的雏形，在这个DEMO中可以看到一个茂密的热带丛林以及恐龙。为了用他们的技术找到投资者，三兄弟带着X-Isle参加了E3 2000，这是他们第一次参加E3，Cevat回忆起那段经历时说："我们可能是历史上惟一为E3付了门票的家伙"。虽然三兄弟的英语都很差，他们还是在E3上找到了伯乐——Nvidia公司看到X-Isle后当即决定提供资金援助，用该DEMO演示他们最新的GeForce显卡。

如今Crytek已经是一家有151名员工的工作室，他们的员工来自全球20多个国家。Crytek在乌克兰基辅市还有一个子工作室，目前正在为次世代主机开发原创游戏。虽然目前Crytek仍然只是活跃于PC领域，但凭借他们的惊人技术，Crytek将很可能成为索尼和微软的下一个力捧对象。

Level-5

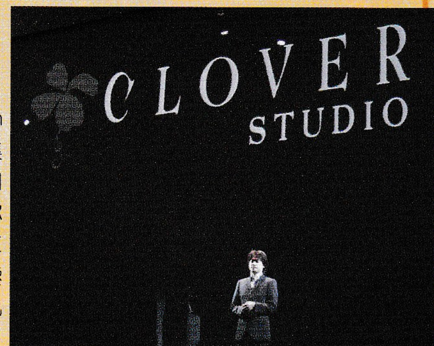
2005年10月，日本游戏业协会CESA举办了"第9届CESA游戏大奖颁奖礼"，Square Enix的《勇者斗恶龙VIII》成为头号大奖的获得者。作为《DQVIII》开发商Level-5的社长，日野晃博上台接受了颁奖，那一刻，因为喜欢《DQ》而加入游戏业的



日野晃博泪流满面，他说《DQVIII》是Level-5开发最辛苦的游戏，这款游戏能够获奖是对他职业生涯最好的肯定。

Level-5创立于1998年10月，原本只是一家很小的公司，创办者日野晃博原受雇于名不见经传的小开发商Riverhillsoft。由于受到SCE的赏识，Level-5得到了PS2的第一个RPG开发项目《黑云》，从此进入了广大玩家的视野，并因为其对卡通渲染技术的娴熟应用被SE相中，在日野晃博的旧友堀井雄二的保荐下成为了《DQVIII》的开发商，从此成为日本最大牌的游戏工作室之一，在RPG领域是当之无愧的首席独立工作室。而随着在各种开发项目中积累了越来越丰富的资金，Level-5于2006年决定进军游戏发行市场，成为日本少有的、从开发商转型为发行商的企业，由其独立发行的首款作品《雷顿教授与不可思议之町》创造了超过50万套的销售佳绩，如今Level-5正准备将其系列化，并开始筹备进军动画和电影市场，其发展速度之快令人惊讶。

四叶草



第四开发部曾是Capcom最具影响力的开发团队，集结了三上真司、稻叶敦志和神谷英树等名制作人，被称为明星工作室。可惜部长三上真司锋芒太露，执意与索尼做对，先后做出《生化危机代号：维罗妮卡》DC独占，"《生化》系列"NGC独占等明显的反索行为，甚至在媒体中公开抨击索尼"故意将产品质量做得很差"，并顺带抨击了《王国之心》热卖是因为"日本人脑子有问题"。这些事件想必都让Capcom遭到了来自索尼的强大公关压力，无论是出于经济利益还是为了维护与索尼的关系，食言推出PS2版的《生化危机》相关作品是必然之举。而三上真司和他的第四开发部就成了这一系列事件的替罪羊。

2003年春，三上真司的第四开发部部长职务被解除，第四开发部怨气冲天。为了缓解社内关系，Capcom成立了四叶草工作室，让这群Capcom的叛逆天才们能够自由追求自己的创作理念。可惜艺术往往曲高和寡，四叶草工作室的《大神》、《神之手》等游戏的销量实在惨淡，在这家工作室关门大吉之际，素有仇隙的稻船敬二最后踩上了一脚，他说："我知道如果在媒体面前评论四叶草解散一事可能会给自己带来麻烦，但游戏不是艺术品，而是商品，不懂得推销游戏就不是好制作人。"

Bungie

2004年11月9日，《光环2》的发售进一步确立了Bungie作为微软头号猛将的地位，该公司的规模也随之大幅膨胀，并于2005年9月从芝加哥搬到了华盛顿州Kirkland市，一方面可以使用更大的办公室，一方面也更靠近微软的雷蒙德总部。



Bungie成立于1991年，那时创始人亚力克斯·塞罗比安还是芝加哥大学的学生，塞罗比安曾到微软学习，毕业后也收到了微软的聘用通知，但他最终还是选择了自己创业。Bungie成立初期是依靠塞罗比安女友的资助支撑下去的，后来凭借《马拉松》一举成名，随着《神话》的推出成为了PC和Mac游戏圈里名气颇高的工作室。当Bungie知道微软正在开发Xbox时，就主动提出为他们开发《光环》。2000年6月19日，微软以3000万美元收购了Bungie，这成为微软进入游戏业以来最划算的一笔投资。

在开发《光环2》时，微软对Bungie呵护备至，耐心地容忍该作的开发进度一次又一次地延后，当时的微软游戏工作室副总裁艾德·弗莱斯为了给Bungie更多的时间，而承受了上级的巨大压力，甚至因此而辞职。现在Bungie在电视游戏业中的地位就像PC业的暴雪，就算比尔·盖茨已经说了"《光环3》将在PS3推出时发售"，Bungie仍然大摇大摆地让该作延后了一年！

■《最后的神迹》是目前为止SE在X360上的最大手笔。

五大游戏发行商

“我们是娱乐内容供应商，希望能够具备与其他媒体企业竞争的实力。我们希望凭借技术优势成为21世纪的迪士尼！”

——和田洋一

2006年全球娱乐与媒体产业总产值为14310亿美元，这个诺大的行业里挤满了超级媒体巨鳄，不过没有几家公司能够像迪士尼那样令人向往。迪士尼是典型的娱乐业样板企业，每年都有无数雄心勃勃的企业暴发户梦想着成为下一个迪士尼，常被媒体夸耀“超越了好莱坞”的游戏业当然也不甘示后：EA要当迪士尼，陈天桥要当迪士尼，SE也要当迪士尼。单从游戏业务的规模来说，Square Enix在日本是当之无愧的首席第三方，但是在企业规模上，SEGA SAMMY、NAMCO BANDAI乃至KONAMI都要比SE高上一大截，有《FF》如何？有《DQ》如何？日本游戏业的“卧龙与凤雏”又如何？在这规模不到整个娱乐业四十分之一的小圈子里，混得再好也永远只能跟着第一方的屁股转，要当迪士尼，首先就得跨媒体。

2003年的愚人节，Square与Enix这两个金灿灿的名字被写到了一起，社长和田洋一面对股东们的殷殷期待发表了他的迪士尼宣言。4年后，SE基本上仍可算是一家纯游戏公司，不过它至少把多元化的战略思想烙进了骨子里：《最终幻想VII》捡钱补完计划、伊瓦利斯圈钱同盟、《最终幻想》20周年敛财纪念陆续登场，Square Enix这个招牌又开始金光闪闪起来了！

Square Enix

品牌魔力

Square与Enix刚合并时，两家公司的游戏开发部经过整合成为10个游戏开发部，原Square方面占8个，原Enix仅占2个，且游戏研发实力比起Square的任何一个开发部都有所不及。但Enix却是合并之后的公司主体，Square的一股只能换Enix的0.8股，Square的管理层架构被拆散并入Enix。Square与Enix都有自己的多元化理念，只是Square误入歧途，在电影事业的征途中折戟沉沙，而Enix却在网游、书刊出版等领域享尽甜头。游戏研发实力不等同于经济利益，Enix把日本民众等了5年的《勇者斗恶龙VII》做回了超任机时代的画面，却获得了系列最高的销量，甚至用《DQVII》这个破引擎重制的《DQIV》也鸡犬升天。Enix只要把《DQ》前六代一遍又一遍地翻炒，就足以抵上Square八大制作部累死累活打造的无数华丽大作。这就是品牌的魔力。

PS时代里，Square曾是游戏业原创力量的模范代表，《寄生前夜》、《异度装甲》、《放浪冒险谭》、《武藏传》……Square的原创作品个个经典，且销量不俗。Square若能对这些品牌善加经营，本可成为日本的EA，拥有强大的产品线；可惜到了PS2时代后，这些经典几乎全军覆没。Square过于注重新产品的研发，而忽略了品牌的经营，这有助于为市场创造新鲜血液，以及为自身积累技术力，但从经营的角度来说却是资源的浪费。Square在超任机时代尚且有《沙加》、《圣剑传说》和《最终幻想》三大品牌，经历了辉煌的PS时代的洗礼却只剩了个《最终幻想》。Square不比任天堂，承受不起那么长的产品线，分散出击的结果是竹篮打水一场空。造品牌远比做游戏费钱，Square把太多的钱砸在游戏开发上，余下的闲钱也只够给《最终幻想》造造势。而在电影版《最终幻想：灵魂深处》惨败后，几乎被完全吸干的Square更是只能紧紧抓住《最终幻想》这根救命绳。

Square与Enix的根基都是RPG，不过二者几乎可算是完全相反的企业。Enix走的完全是游戏代理的路线，自身的技术力弱得可怜，在讲究排场的PS时代里，Enix远没有Square般风光。但这家善于经营的企业却带着Tri-ACE、Game Arts等几个小兄弟吃香喝辣，利润率之高仅次于任天堂。DQ事业部与HeartBeat联手花了5年时间打造了返璞归真的《勇者斗恶龙VII》，这两个组如此惊人的开发效率如果是在Square估计要被全体炒鱿鱼，可Enix却利用日本国民的怀旧情绪以及5年的等待之情，让《DQVII》创造了奇迹。在日本除了任天堂也就只有Enix能够用如此廉价的成本和技术创造如此丰厚的利润，据说Enix的七成以上的员工都以任天堂为楷模，由此看来Enix确实是日本最能理解任天堂经营理念的游戏企业。

从冤家到夫妻不过一步之遥，Square与Enix的联姻可谓天作之合，Square的技术与海外市场影响力加上Enix的资金与管理，形成了一家进可攻、退可守的稳健型企业，同时也可以避免《FF》与《DQ》的正面冲突。

多元化

Square Enix刚成立的第一年销售收入仅600余亿日元，而到了2006财年，该公司销售额已达1630亿日元，在全球第三方游戏软件商中可排名第三，与排名第二的Activision之间的差距不到1亿美元。4年来，SE的市值已经翻了一番。

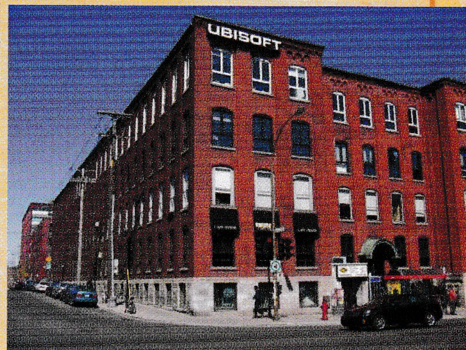
Square与Enix合并时的强强合作构想正在逐步实现，SE的国际化色彩渐浓：“Dragon Quest”欧美商标权终于被买回，《勇者斗恶龙VIII》在美国和欧洲两地总销量超过100万套；Square Enix欧洲分公司成立，不再借助SCE和EA等公司的代理，开始独立在欧洲发行游戏。SE的经营思路也在悄悄地向欧美厂商靠拢，跨平台成为坚定不移的经营宗旨。SCE仍然是SE的第三大股东，但在《勇者斗恶龙IX》平台归属等重大决策上仍然由最高持股者福岛康博说了算。和田洋一直言“我们不愿意看到一家独大的局面”，所以SE的游戏大家都有份，人人有功练，个个有的玩，永不落空，皆大欢喜。

品牌的多元化发展是跨平台战略的配套产物。既然无法同时打造多个品牌，就要把同一个品牌做大做强。过去的《最终幻想》各代作品自成一体，人物刻画和世界观背景深邃得无边无垠，可惜那时的Square老实巴交，放着大把的剩余价值不去挖掘，头也不回地又开始打造另一个更大的世界。自从在《最终幻想X-2》上尝了把甜头之后，Square总算开窍，在Enix的带领下开始了品牌拓展的漫漫征程：《最终幻想VII》被从坟里挖了出来继续创造价值，松野泰己留下的伊瓦利斯世界继续昌盛，而《最终幻想XIII》八字还没一撇就已经开始以“新水晶传说”的名义不断膨胀。《DQ》是正大光明地炒冷饭，《FF》则是正统西餐，主菜之外还要有一大堆的前菜、餐前酒、甜点、水果。更重要的是这可以让SE理所当然地跨平台，各个机种均可获得一两份小菜，所有玩家都可一起“幻想”。

育碧

每一次主机更新换代，都会出现一两家眼光准、转型快的游戏发行商，他们成为次世代的胜利者。这次的次世代转型中，表现最活跃的第三方游戏发行商当属育碧。

1986年，Guillemot五兄弟在法国创办了育碧，很快成为EA、Sierra等国际知名第三方在法国的代理发行商，到1990年，育碧开始进入美国、英国和德国。1996年，育碧挂牌上市，公司进入高速发展期，很快在上海和蒙特利尔成立了工作室。到2004年，育碧已经有2350名员工，其中从事游戏开发的有1700多人，此时的育碧已经成为欧洲最大的游戏发行商，在美国，育碧也可以排到第七位。进入2005年后，强大的游戏开发实力和在次世代转型中的迅速反应让育碧再度高速发展，在X360和Wii上育碧都斩获颇丰，它可以说是这次业界转型中除任天堂外最大的胜者。从2001年到2007年，育碧的股价从不到5欧元一路提高到40多欧元，尤其是在X360发售后，育碧的股价从2006年1月的每股20欧元提高到2007年7月的45欧元，目前该公司市值已经突破20亿欧元，这使得2004年12月20日恶意收购育碧19.9%股份的EA也受益匪浅。目前EA已经超过育碧CEO，成为育碧的最大股东。



SEGA SAMMY



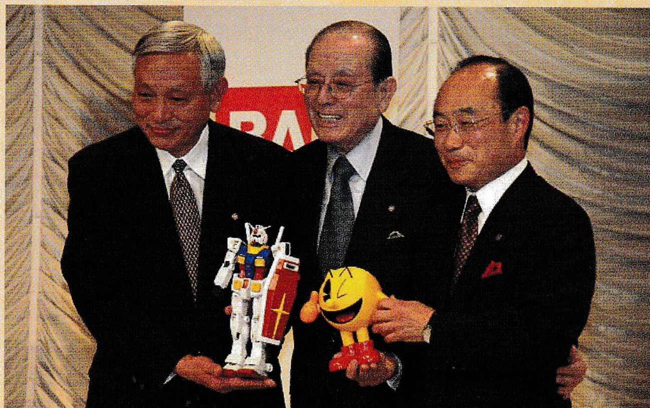
世嘉自从退出硬件市场以来，一直是各游戏厂商觊觎的合并或收购对象，微软就是最积极的收购者，最终世嘉选择了一家同样在娱乐设施领域实力雄厚的企业。2003年2月13日，世嘉与SAMMY发表了继Square Enix合并声明后日本游戏业界最震撼的消息：SEGA SAMMY将于2003年10月1日成立，SAMMY的著名铁腕统治者里见治将成为新公司的社长。

在世嘉与SAMMY的合并过程中还发生过一起有趣的插曲：4月17日Namco宣布寻求与世嘉合并的可能，甚至提出只要合并"就算是被世嘉吸收也愿意"的强烈意愿，世嘉、Namco和SAMMY之间的三角恋被业界广为传唱，在此期间微软也偶尔出来搅局，再次表达了收购世嘉的意愿。其后的几个月时间里，Namco屡次向世嘉"逼婚"，被业内称为"合并肥皂剧"。Namco这个第三者的出现让世嘉与SAMMY的合并案一度破局，世嘉决定"两个都不嫁"，通过公司改组的方式自力更生。不过SAMMY对世嘉的爱慕之情不比Namco差，因此当合并案破局后，SAMMY开始暗中吸纳世嘉的股票，趁着世嘉母公司CSK试图摆脱这个亏损大户的迫切心愿，买走了CSK掌握的世嘉股份，成为了世嘉最大的股东，总算是在2004年10月1日顺利娶走了世嘉。而此时的Namco也开始另觅新欢——这就是与SAMMY同样财大气粗的Bandai。

NBGI

2005年5月2日，在日本"黄金周"10天长假之际，Namco和Bandai给休假中的记者们来了一个意外：这两家老牌游戏发行商宣布将于10月1日合并，成立Namco Bandai控股公司，以4600亿日元的年营业额正式跻身日本三大游戏公司之列。2006年3月31日，Bandai与Namco旗下的游戏部门经过半年多的磨合之后正式合并，成为"Namco Bnadai Games Inc."，简称NBGI。

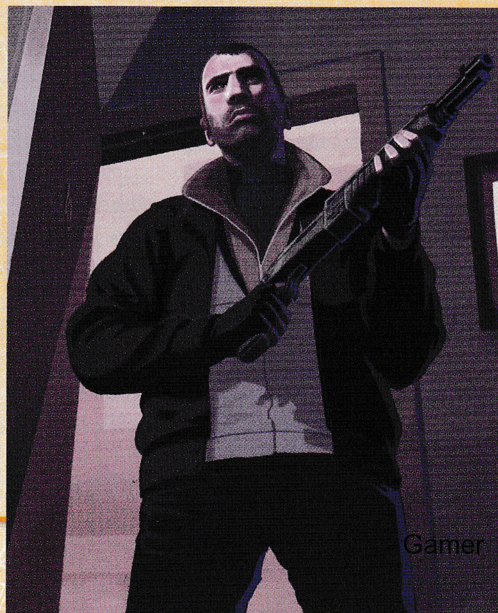
自Square Enix成立之后，日本各游戏公司纷纷寻找合并对象，而Namco与Bandai在2004年的"天马计划"中培养了良好的合作关系，Bnadai拥有强大的动漫品牌阵容，Namco则是游戏开发实力雄厚，二者有很强的互补性。合并后的新公司以持有57%股份的原Bandai方面为主体，因此NBGI的未来发展方向将更多地倾向于原Bandai的发展思路。NBGI在经营策略上最明显的一个变化就是开始逐渐疏远索尼，走上跨平台道路，Namco原本是索尼最忠诚的合作伙伴，如今其对X360的支持力度与PS3几乎相当，《肖邦之梦》、《皇牌空战6》等大作都开始向X360积极靠拢，在PS3上的游戏项目却进展缓慢。



Take Two

2001年10月，随着《横行霸道III》的发售，Take-Two成为21世纪后美国发展速度最快的游戏发行商，到2002年10月《横行霸道：罪恶都市》发售时，Take-Two已经成为与日本的Square一个级别的公司，虽然它的企业规模不比EA和Activision，但它的《GTA》却有着可对业界格局产生重大影响的重要意义。

在《横行霸道III》发售之前，没有多少人听说过Take-Two这个名字，这是一家于1993年在纽约成立的公司，不过一直无所建树，直到它相中了来自苏格兰的《GTA》，并大胆收购了该系列开发商DMA Design，与此前收购的Rockstar合并，成立Rockstar North，专门负责"《GTA》系列"。自《GTA III》取得成功后，Take-Two一直在利用该系列的收入进行内部改革并扩充规模，其中最重要的一个发行品牌是2004年成立的"2K"，分别是2K Games和2K Sports，Take-Two希望这两个品牌能够挑战EA Games和EA Sports，2K Sports是原SEGA Sports的老班底，被Take-Two收购后继续成为EA Sports最主要的竞争对手；而2K Games是目前Take-Two投入最多资源培养的品牌，相继代理了《上古卷轴IV》、《文明IV》、《生化奇兵》等巨作。由于急速扩张，目前Take Two的财务是捉襟见肘，不过用《GTA》的钱得到的大批一线品牌让Take Two的长远发展势头非常乐观，目前该公司年营业额已经超过10亿美元。



五大技术

久多良木健做梦也不会想到，他联合IBM和东芝投入50亿美元研发生产的CELL芯片竟然会败给一块价值2.5美元的芯片。英特尔的双核概念尚未成型之时，久多良木健就已经梦想着用多核技术突破摩尔定律，于是CELL比任何对手都更早地走上了多核的道路。紧随其后的微软也踏着索尼的脚步，联手IBM为它的次世代主机开发多核CPU，多核成为这一场次世代转型的主旋律。就在人们坚定地认为任天堂也将使用IBM的PowerPC技术时，这家从来不愿跟随技术主流的厂商从另一个角落一举扭转了次世代的技术走向。

当全世界都在使用CD—ROM时，他使用了卡带；当12cm DVD只能勉强满足容量所需时，他使用了8cm DVD；这两次偏离主流的经历给任天堂留下的是痛苦的回忆，但这次他在人们想象不到的领域再次离经叛道。这次他获得了丰收，他用最低的成本获得了最高的利润，他的成功超过了所有人的想象，他改写了游戏的进化论。

“游戏业的下一次进化是玩法的进化，这次你只有玩了才会相信。”——雷吉

三轴加速感应

“真正的次世代”

在Wii公开之前，没有几个玩家听说过亚德诺半导体(Analog Devices Inc.)和意法半导体(STMicroelectronics)，或许你到现在仍然不知道他们是何方神圣，不过这并不重要，因为他们所提供的技术本身并没有任何突出之处，区区2.5美元的芯片是因为任天堂的创新应用而化腐朽为神奇。

2001年，Wii刚刚投入设计时，任天堂就已经准备设计一款独特的控制器。那一年，任天堂从Gyration公司手中购买了多项动作感应专利，随后干脆委托Gyration公司为他们开发一款可以单手操作的手柄。Gyration在PC配件行业也算小有名气，由他们设计的无线动作感应鼠标深受认可。接到任天堂的订单后，Gyration设计了一款被称为“Gyropod”的概念原型，这款控制器的造型与传统游戏手柄类似，不过左右可以拆分，拆出来的右边部分具有动作感应功能。可惜任天堂觉得这款手柄“太传统”，因此最后还是使用了自己的设计，这项设计的技术精髓是亚德诺公司提供的ADXL330 iMEMS芯片。

亚德诺是一家创立于1965年的老牌电子元件制造商，全球员工近万人，为6万多家厂商提供万余种产品。亚德诺与任天堂也算有点渊源，早在GBC时代，任天堂开发的《滚滚卡比》就使用了亚德诺提供的倾斜感应芯片。这次亚德诺为任天堂提供的三轴iMEMS加速感应器芯片也只不过占其业务的很小一部分，从手机到液晶屏幕的防震功能、汽车中的安全气囊、笔记本电脑的硬盘保护系统，亚德诺的加速度感应器技术无所不在，是一种几乎所有人每天都会接触到的技术。这种平凡的技术没有很复杂的原理，它甚至不比普通手柄中的振动功能复杂多少。这种技术成为游戏业改革的基石，被美国任天堂总裁雷吉称为“真正的次世代”。

创新是索尼与任天堂共同的心愿，索尼追求的是通向未来的先端技术创新，在索尼度过了大半辈子的久多良木健就是以此为己任，总是展望十年后的技术；任天堂的创新则是概念创新，他可以毫无顾忌的使用10年前的技术，用他的神奇创意让这种廉价的技术发挥无价的功效——这就是任天堂永远的暴利秘诀。概念创新是一个痛苦的过程，并不是所有的噱头都可以转化为商业利益。为了解放员工的思想，任天堂创造了只要提出创新想法就可以得到赞赏的企业文化，同一个项目被划分为多个研发组，每个组都可以从事自己的设计创意，最终择其优而用。Wii的主机和手柄设计都经历了无数种原型，但有一个前提方向自始至终从未改变：任天堂需要一部售价250美元以内的游戏机，所有家庭都可以承受它的价位，并且家庭主妇也可以玩得津津有味！

玩法革命

对于企业来说，最伟大的技术是能让他们获得暴利的技术，三轴加速感应就是这样一种技术。在成本为其百倍的蓝光和CELL面前，这种廉价技术四两拨千斤，实现了所谓“从二维到三维”的“游戏操作方式革命”。索尼与微软掏心掏肺贴钱推销他们的先进技术，换来的是人们对次世代主机过于昂贵的口诛笔伐；而任天堂在每台Wii上净赚50美元，玩家是前呼后拥众星拱月，在紧俏的货源中抢购得热火朝天。

三轴加速的意义并不在于该技术本身，甚至并不在于Wii，它对游戏业最大的意义是带来了一场变法运动，让本已清晰明朗的游戏业发展之路重新变得扑朔迷离。如果没有Wii，我们几乎可以肯定游戏业将与电脑图形工业携手共进，为了各种多边形和浮点运算能力指标鞠躬尽瘁，而换来的可能只是肉眼很难看清的细节进化，它的代价却是硬件成本的又一次飙升，以及游戏软件开发成本进入好莱坞级别。游戏产业的利润率随着技术的进化而摊薄，NBGI社长高须武男透露，一款拿得上台面的PS3游戏开发成本是10亿日元起跳，不卖个50万套根本无利可图。照此趋势，游戏业将从朝阳产业迅速没落为夕阳产业，微薄的利润将被华丽的画面彻底榨干。

索尼和微软用工程师的思维经营游戏，用技术的进化推动更新换代是其根深蒂固的观念，因此在游戏产业进入利润率暴跌的拐点之时，仍然无法改变其战略惯性。一直追求高利润率和异质战略的任天堂注定成为这场革命的先锋。早在5年前山内溥退休时就给后人留下了一句话：“离开任天堂之际，我还有一个要求：那就是创造全新的游戏体验，并为实现这一理想推出全新主机，任天堂的游戏应该吸引更多的消费者！我已经指示公司照着这个方向发展，这是我对新管理层最后、也是惟一的要求。我无法预测我们将来将推出怎样的新形态游戏，但我相信在我的有生之年一定可以亲眼看到这些游戏的诞生！”

25年前山内溥创造了游戏产业的整体框架和发展模式，直到现在这个模式仍然没有被打破。如今任天堂正在用玩法进化将游戏业带离画面进化的泥潭，让高利润率的曙光再次照亮游戏业。三轴加速感应还存在精度不足等诸多问题，最终的胜者也未必是任天堂，但它是一个开始。正如岩田聪所说，新操作概念的摸索过程“就像一条漫长的隧道，没有光，也看不到尽头。”

现在前方已出现光明，那是游戏业的转折，是玩法革命的曙光。

Cry Engine 2

Crytek的Cry Engine无疑是演示最新显卡技术的最佳选择，通过版本的不断更新，该技术率先支持了3.0像素及顶点着色、HDR等高级图形特效。使用Cry Engine开发的游戏仅限于“《孤岛惊魂》系列”，而初代《孤岛惊魂》为了抢在《毁灭战士3》和《半条命2》之前推出，成为一款匆忙赶制的游戏，但Cry Engine在该作中表现出来的惊人效果不容置疑。而当《孤岛危机》带着Cry Engine 2于2006年首次公开亮相时，它让所有媒体、玩家和业内人士瞠目结舌。

《孤岛惊魂》的丛林效果之逼真让所有游戏都无法与之比肩，除了引擎的强大技术外，Crytek还专门派了一个美术团队前往哥斯达黎加近距离接触热带丛林。作为首批支持DX10的游戏之一，《孤岛惊魂》的画面表现力可谓登峰造极，在E3 2006中提供的试玩DEMO引起了轰动，无数游戏制作者纷纷跑到EA展台取经。除了游戏外，Cry Engine 2也将会应用到其他领域，例如法国建筑与城市规划公司IMAGTP目前正使用该引擎设计一种程序，让客户能够在大楼盖好之前就能看到整座楼的每个细节。《孤岛惊魂》虽然暂时还没有移植家用机的计划，不过使用Cry Engine 2开发的原创PS3/X360游戏已经在开发中，这很可能会成为画面最惊人的次世代游戏。



虚幻引擎3

投入4000万美元开发的“虚幻引擎3”应该是有史以来成本最高的游戏引擎之一，不过这笔投入显然是值得的——按照Epic的估计，它至少会带来2亿美元的纯收入！

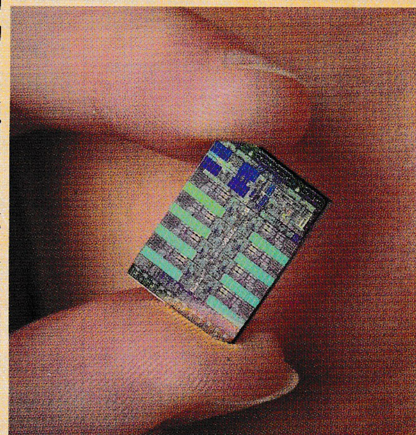
“虚幻引擎3”的技术之强劲无需赘言，但是与同样强劲的“DOOM3”、“Cry Engine”等引擎相比，“虚幻引擎3”更强的地方在于其易用性和便利性，这是它能够被无数游戏发行商争先恐后地抢购的主要原因。Epic Games投入巨资，在该引擎中集成了大批来自合作伙伴的最新技术，例如Ageia的PhysX物理引擎技术、OC3 Entertainment强大的面部处理技术FaceFX、IDV的树木及枝叶处理技术SpeedTreeRT、IGN的Gamespy网络技术等等，这使得“虚幻引擎3”成为游戏开发商真正的“一站式解决方案”。因此购买“虚幻引擎3”技术近年来已经成为游戏业里的一大现象，迪士尼、世嘉、索尼、微软、Midway、EA、Capcom、NBGI、SE等大牌厂商都在使用该引擎，它的出现大有一统游戏引擎市场之势，另外该引擎也广泛应用于建筑、培训、驾驶模拟乃至电影行业。



CELL

2000年SCE、东芝和IBM成立STI联盟，开始进行CELL处理器的研发。2001年STI设计中心在德州奥斯汀成立，在其后的4年时间里，来自三家公司的400多名工程师聚集在奥斯汀，他们以POWER4技术为基础，开始研发CELL，IBM的11个设计中心提供了大量的技术援助。

CELL的全称是“CELL宽带引擎架构”，常用的缩写是CBEA或Cell BE，SCE最初对该芯片的形容是“一颗具有超级计算机性能的芯片”。作为该项目的主要发起者，久多良木健对CELL抱以厚望，这是他实现网络化梦想的希望所在，因此久多良木健初期对CELL的性能规格提出了很高的要求，不过在其后可以发现官方对于该芯片性能的描述越来越趋于保守。目前CELL的主要用途仍然是使用于PS3，不过各种相关产品也开始积极投入应用，东芝和索尼都将把CELL应用到HDTV中，而IBM的新一代超级计算机IBM Roadrunner将会使用CELL改良版，预计将成为第一部速度达到petaflop级别的计算机。



手柄振动技术



手柄振动技术实在不是什么了不起或者极其深奥的技术，但是围绕这种技术却发生了一起游戏历史上赔偿金额最高、造成损失最大的专利官司案，它给索尼带来的直接损失超过1.5亿美元，而因为专利问题放弃振动技术的PS3手柄的负面效应已不是区区1.5亿美元能够衡量。

Immersion创立于1993年，他们的触觉技术应用于汽车、娱乐、医疗培训、个人电脑、3D模拟等领域，他们拥有600多项专利技术。1997年，Immersion辅助微软将TouchSense技术应用到微软的DX5.0中，在其后的6.0和7.0版本中都有愉快的合作，并于1999年签约共享双方的“触感模拟技术”。2002年Immersion向微软和索尼提出起诉，控告他们的手柄振动技术侵犯了Immersion的专利，这起事件的结果是微软向Immersion支付了2600万美元，这笔钱并非赔偿金，而是以收购Immersion 10%股份的名义支付的，因此微软成了Immersion的一大股东；而索尼对判决结果不服，从此与Immersion展开了长达5年的官司拉锯战，由于官司悬而未决，PS3无法使用振动技术。直到2007年3月，这起官司才最终了结，索尼总共支付了1.503亿美元（1.278亿赔偿金+2250万美元技术授权费）。DUALSHOCK3终于在今年的TGS中公开，只是对于索尼来说，振动的回归代价未免过于高昂。

五大风云游戏





“任天堂内部成立了特遣部队，他们的目标就是作出独特的游戏，让不玩游戏的人开始玩游戏。”——岩田聪

“脑白金”

品牌经营是一件很神奇的事，很多品质一般、广告恶俗的产品常常成功得让人摸不着头脑。史玉柱曾直言不讳地说他的“脑白金”广告烂得“对不起全国人民”，于是多花了点钱拍了些漂亮的广告，谁知这些广告反而毫无效果，人们记住的还是“收礼还收脑白金”，经过研究甚至得出这样一个结论：观众因为讨厌才印象深刻，只要有了印象，就有了销量。

日本的“脑白金”与中国也有异曲同工之妙，这东西有没有炼脑功效，按史玉柱的话说“那是见仁见智”。它的成功主要取决于它的知名度，虽然它的广告不见得比中国脑白金高明多少。2005年，由宇多田光主演的“脑年龄”系列广告是日本最烂大街的广告之一，任天堂的500亿日元广告费有很大一部分花在了“触摸世纪”系列游戏上，而作为其旗舰作品的“脑白金”完全是用广告堆积出来的胜利。“脑白金”无疑是过去5年来诞生的最具影响力的原创游戏系列，它所指代的不仅是川岛隆太教授监修的脑锻炼游戏，而是整个“触摸世纪”游戏系列，是一个逆转了游戏业传统思维的社会现象。

触摸世纪

日本人喜欢炼脑，是这几年才开始时兴的现象。日本从1996年开始启动“脑科学时代计划”，这是一个为期20年，总投入2万亿日元的庞大计划。该计划的一个重要里程碑，是2003年1月日本文部省正式启动的“脑科学与教育”研究项目，日本脑科学界权威川岛隆太教授正是该项目的带头人。2005年，川岛隆太教授发表了“读写算与大脑开发”的研究成果，提出只要每天坚持10到20分钟的读写算基础练习，就可以对脑开发和脑康复产生明显疗效，并可以提高思考能力、交流能力和创造力。这项研究成果是脑科学计划的重大突破，在老龄化问题严重的日本引起轰动，并成为媒体高密度炒作的对象，推出多部炼脑专著的川岛隆太随之成为2005年日本科学界名人。围绕读写算的各种出版物、训练班如雨后春笋般涌现，由此形成了一场全民炼脑热。

有勇气把“读写算”这种概念做成游戏的，整个游戏业恐怕也就只有任天堂一家。不过《锻炼大脑的成人DS训练》刚上市时，销售情况也算不上太火爆，首批出货量仅5万套。与当年《口袋妖怪》刚推出时一样，它的神奇之处是总停留于销量榜的显要位置，甚至到了盛夏淡季，它的销售势头也丝毫没有放缓的趋势。任天堂趁热打铁，在这个游戏业的广告真空期里投入了10亿日元的广告费，让“脑白金”逆市而动。而随着“触摸世纪”计划的出台，“脑白金热”正式引爆，2005年秋季任天堂挥舞着“触摸世纪”的大旗打响了有史以来最漂亮的一场翻身战。

“触摸世纪”体现了“伞式品牌”（Umbrella Brand）策略的精髓，即将多种具有某种共性的产品统括到一个大品牌下，所有产品进行宣传时都打出这个“品牌伞”，这可以使得该主品牌的曝光度大增，而在这个“品牌伞”下的各类产品也可以分享到品牌效应。“触摸世纪”就是一个“品牌伞”，《任天狗》、“脑白金”之类游戏各自独立，又都挂着“触摸世纪”的旗号，他们提高了“触摸世纪”的品牌曝光度，而“触摸世纪”又可提高相应作品的销量。

任天堂的这种伞式品牌策略是一种行之有效的造星速成大法，过去一个游戏品牌的打造要历经数年甚至十余年，通过多代作品的积累逐渐形成一个系列化的品牌。《最终幻想》、《勇者斗恶龙》都是一步一个脚印，通过“纵向发展”逐渐积累自己的品牌价值，他们的各部作品自成一体，却都打上了同样的牌子，这也可以说是伞式品牌的一种表现。而“触摸世纪”则通过“横向发展”在短期内打造了“触摸世纪”这样一个“游戏品牌”，任天堂为该品牌各作品投入的总营销预算不比别人积累了几十年的品牌低，只是他将人家十几年的努力浓缩为一两年，在短时间内创造了一款扭转整个业界局势的怪物级品牌。

回归本源

《任天狗》销量1479万，《锻炼大脑的成人DS练习》销量861万，《更能锻炼大脑的成人DS练习》销量539万，《轻松头脑教室》销量373万……“触摸世纪”创造了只曾在FC和GB时代出现过的销售神话，通过简约化风暴让游戏业重返暴利时代。与这个时代相伴随的是一片潜力巨大的处女地，一个鲜有竞争者的蓝色海洋。

“触摸世纪”能够获得成功，是因为任天堂将其引向了一片新的市场。以日本的炼脑热为契机，任天堂将触角伸向了潜力巨大的中老年市场，他在打造一个新的游戏市场，或者说互动教育娱乐（Edutainment）市场。“触摸世纪”的广告进入了《商业周刊》、《福布斯》、《时代》、《今日美国》等面向中老年管理者的报刊杂志，以及《Stuff》、《Maxim》等成年杂志，在《Teen People》、《17岁》等少女杂志上也常常可以看到《任天狗》的影子。任天堂仿佛回到了二十几年前的游戏业拓荒时代，让游戏回归轻松简单的本源，为一群从未玩过游戏的人们展现互动娱乐的魅力。任天堂专门成立了一个“特遣队”，他们的任务就是构思能够吸引非玩家注意的游戏。《锻炼大脑的成人DS练习》是一款由5名制作人员用了3个月时间完成的游戏，成本不到千万日元，它的开发过程甚至比FC时代的绝大多数游戏还要简单，它是一款用索尼和微软的思维绝对无法想像的游戏。

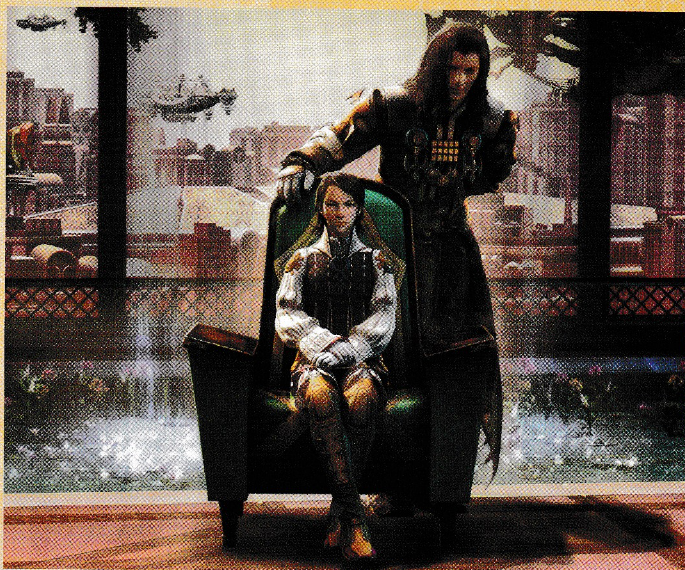
将低成本新形态游戏作为主力产品推向市场，这是岩田聪“俄罗斯方块理论”的体现。去年3月，岩田聪在《时代》的采访中说：“像《俄罗斯方块》这种游戏，如果你拿着它找到发行商，会有什么后果？他们会说‘画面太廉价了，虽然很有趣，但是得多加几个游戏模式，或者可以加点CG动画让它更炫一些？或者搞点电影授权吧？’一款好游戏就这么被毁了。”让玩家在讲究声光效果的时代里重温FC时代的游戏原始乐趣，这是任天堂独有的魔力。“触摸世纪”的成功之处与中国的“脑白金”一样，在于“将非白金的产品卖出了白金价”，而且抢购者多如牛毛。因为对于这个全新的市场群体，华丽的CG和HD的画面可能一文不名，他们需要的只是新奇的乐趣——即便那只是一堆简单的算术题。

最终幻想XII

《最终幻想XII》是"《FF》系列"有史以来开发时间最长的一部作品，从整个项目的时间跨度来说，它甚至打破了《勇者斗恶龙VII》的记录，成为Square Enix历史上开发时间最长的一款游戏。

《最终幻想XII》从2001年就已经开始投入开发，按照Square的最初构想，这款游戏本来应该在2003年推出，由于中间发生了与Enix合并以及制作人松野泰己的一些问题，其开发进度数次拖后，最终延到了2006年。松野泰己于2002年5月就任Square第四开发部长，同年12月开始为《最终幻想XII》大规模招聘，次年2月已经形成一个120人的开发团队，2003年11月时，该作的开发度为70%。为了赶在2003财年内发售，SE将团队规模扩张到300人，但是到了2004年4月，其完成度只是增加了10%。松野泰己在此过程中与刚刚成立的SE管理层的冲突是进度缓慢的主要原因，因此植松伸夫、皆叶英夫等名人相继辞职，松野泰己则于2005年3月被解除部长职务，同年8月他以健康原因为借口离开了SE。

松野泰己没能完成他职业生涯中最大的制作，但在他指导下的《最终幻想XII》获得了认可，虽然它的销量不及《最终幻想X》，其媒体评价却是历代最高，成为《FAMI通》评选出来的惟一一款PS2满分游戏。



光环2

2004年的E3展，彼得·摩尔在微软展前发布会中拉开自己的袖子，露出了胳膊上《光环2》发售日的纹身，此举表明了《光环2》对微软的意义，它造成的话题性至少间接为《光环2》创造了十几万套的销量。

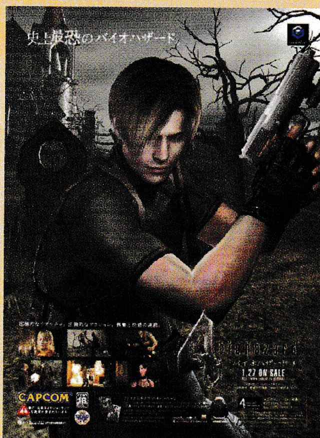


2004年11月9日，《光环2》的首发成为电子游戏历史上最辉煌的一次游戏午夜首发活动，在美国有数千家商店举办了午夜首卖会。据《连线》报道，《光环2》的发售甚至让2004美国总统大选的关注度遭到影响。它的首日销售额达到了1.25亿美元，同时推出的游戏攻略首日销量仅次于克林顿的自传。在该作发售之后，Xbox的销量一度超越了PS2。《光环2》对于微软的Xbox LIVE战略同样意义非凡，在《战争机器》发售之前，它在Xbox LIVE联机游戏排行榜首停留了将近两年的时间。根据微软官方的数据，截至2006年6月20日，《光环2》在Xbox LIVE上的总游戏次数超过5亿次，总游戏时间超过7.1亿小时，更加惊人的是，到了2007年5月9日，这一数字提高到50亿，也就是说进入X360时代后，玩家对《光环2》的热情不降反升。在《光环3》发售前夕，《光环2》的全球累计销量已经超过900万套。

生化危机4

2001年9月，Capcom召开新闻发布会，宣布NGC将会独占《生化危机》全系列，同时公布了《生化危机4》。2002年，由于Capcom遭受严重亏损，因此决定在PS2上推出《生化危机：逃出生天》，但《生化危机4》仍然是NGC独占。三上真司为了让玩家相信《维罗尼卡》的事件不会重演而发了游戏产业史上最毒的誓：他在日刊的采访中说，如果《生化危机4》移植到PS2上"我就砍掉自己的头"。结果《生化危机4》成为系列移植最频繁的游戏，总共推出了NGC、PS2、PC和Wii四个版本。

《生化危机4》的开发从1998年就已经开始，第一年开发团队前往西班牙考察当地的建筑风格，由此设计出的第一个版本被认为与系列偏差太大，最终变成了《鬼泣》。第二个版本是最初在TGS2002中公布的传统型《生化危机》，到了E3 2003又变成与《寂静岭》接近的、有超自然元素的《生化危机》。感谢Capcom对开发成果的不断推翻，最终得出的成品成为公认的《生化危机》史上最优秀作品，被《Game Informer》、《EGM》、《FAMI通》、SpikeTV、GameSpot等争相评选为2005年最佳游戏。





战争机器

比尔·盖茨曾经放话要用《光环3》狙击PS3，可惜Bungie的开发速度太慢，于是狙击PS3的任务落在了《战争机器》的身上。令人欣慰的是，它的表现比预期的还要好，Metacritic和Game Rankings综合各游戏媒体的评分结果显示，该作的综合得分为94%，更重要的是，他用惊人的画面为X360赚足了面子，让同时期的PS3游戏相形见绌。而在商业上，《战争机器》也成为了绝对的胜利，它的订购量仅次于《光环2》，全球约40%的X360用户购买了该作，这个比例超过了Xbox和X360上的所有游戏。

CliffyB宣称《战争机器》"销量将会达到600～800万套"时，大多数人将其视为狂妄言论，但是将其与当初《光环》的销售速度做对比就会发现这是一个合情合理的数字。《战争机器》对X360的硬件规格也产生了积极的影响，正是因为Epic Games以该作的演示效果为对比，才说服了微软将X360的内存从256MB增加到512MB，因此这款游戏可以说是"花了微软10亿美元"。目前《战争机器》的三部曲和电影版都已经在规划中，它的未来成就甚至可能在《光环》之上。



599.99

五大数字

主机售价公布前将各种零部件性能吹得玄乎其玄，这是索尼的一贯作风。PS2售价未公布时，全世界都知道了索尼的"情感引擎"，"超越画面层次，表现人物情感"，如此惊人的技术让人对PS2的售价担忧不已。于是当399美元的售价公布时，全世界都眉开眼笑了，再加上"硬件亏损，软件盈利"的业界理论常识，更让人感觉捡了个大便宜。因此当CELL和蓝光再次被吹得天上有地下无，当各种技术研究组织将PS3的成本评估到800美元以上时，人们依然坚定地相信索尼会再次给全世界一个惊喜，因为399美元的心理价位同样是业界常识。所以，2006年5月8日，索尼宣布PS3售价为599.99美元时，全世界都傻了眼，在惊讶之中，人们只能报以一片嘘声。那一刻，是游戏业历史的转折。

"这就是PS3的售价，不管你觉得它是贵还是便宜，我们不希望你从游戏机的角度来衡量。"

——久多良木健

转折

1993年，3DO宣布他们的32位主机售价为699美元时，担心被美国本土势力挡在门外的SCE上下一片振奋。他们知道抛弃了游戏业定价模式的3DO已经无法构成威胁，此后每每谈起3DO，久多良木健总是感慨"高昂的价格注定了3DO的命运"。

历史在索尼身上重演，索尼迫不及待地在微软和任天堂之前一天召开新闻发布会，当PS3价格公布的那一刻，微软与任天堂的工作人员们想必都已心情舒畅，就像当年的SCE。久多良木健不是不知道599美元的价位意味着什么，但他认为之前任何昂贵的主机都不能与PS3相提并论，因为它是PlayStation，他拥有次世代的画面，丰富的网络服务，以及兼容PS和PS2游戏，久多良木健说："我们相信只要是喜欢游戏的人，都会毫无疑问地购买。"所以当全世界还没有从599美元的震撼中清醒时，索尼豪情万丈地宣布其年内的出货目标是400万台，面对彼得·摩尔的公开质疑，久多良木健说："我们既然已经公布，当然就是已做好准备，不过也有存在地震或盗窃等意外情况，只要这类问题没有发生，这个数字就不会有问题。"

久多良木健的这条经典语录还在人们的耳朵里萦绕，平井一夫就在8月份承认了PS3年内出货目标从400万降到200万。索尼没遭地震也没遭窃，蓝光制造部却在后门起火。蓝光二极管过低的良品率完全打乱了PS3的生产计划，久多良木健在9月份紧急召开的新闻发布会中灰头土脸地宣布了欧版PS3的延期消息，同时将首批出货目标降到了原计划的四分之一。久多良木健在发布会中向全世界低头认错："我是PS之父，一切责任在我。"说得大义凛然，很有慷慨就义之感，可随后的记者采访中却又冷不丁冒出一句"索尼的硬件实力已大不如前"，顺带抨击了消费电子部门的低生产效率，让一直鼓吹索尼上下要和谐团结的CEO霍华德·斯特林格大为光火。

数典忘祖

英国有个流传甚广的笑话，说PS4将完全由光构成，具有独特的"时间机器"功能，成本达800万英镑。英国知名游戏业界网站gamesindustry.biz正儿八经地出面"澄清"了这条"谣言"，更增添了"笑果"。

SCEA总裁杰克·特雷顿说：PS3是高级餐厅，X360是大排档，Wii是棒棒糖。能够吃得起高级餐厅的毕竟只是少数人，游戏机是一种大众化的消费电子产品，高昂的价格必然会将绝大多数消费者拒之门外。因此久多良木健一开始就很不希望将"游戏机"这顶帽子戴在PS3的头上，他希望人们将PS3视为"超级电脑娱乐系统"，应该将其售价与高配置的电脑相比较。这是久多良木健的一贯思路，从PS2到PS3，他总是希望自己的游戏机成为家庭电脑娱乐中枢，这位为索尼"指明数字时代成功之路"的功臣总是希望PlayStation成为索尼转型的跳板。野心在成功中孳生、蔓延，PS与PS2的辉煌让久多良木健的数字时代之梦愈发焦急，PS3的开发之路伴随着浮夸与恬躁的心态，忘却了PS以玩家为本的亲民形象。

PS2经过了初期对DVD功能、网络功能的鼓吹之后，褪却了芳华，仍旧是实实在在的游戏机。游戏是PlayStation的品牌之本，既是庶民，穿上了龙袍也不像太子。数典忘祖的行为终究是要被玩家唾弃的，PSX在模糊的市场定位中惨败，索尼非但没吸取教训，反而在PS3的战略规划中变本加厉。SE社长和田洋一说："索尼若无法尽早明确PS3的市场定位，其前景将一片黯淡。"

第三方缴纳的权利金是第一方的利润之源，也是弥补游戏机硬件亏损的关键，第三方需要的只是一台纯粹的游戏机，而索尼却用第三方的钱为自己的多媒体计划埋单。这是第三方对PS3的市场定位怨声载道的主要原因。因此从2007年中期开始，在游戏发行商的压力下，PS3就像当年的PS2一样，开始逐渐剥去多媒体的外衣，恢复游戏机的本色。这次战略转型的背后有另外一层原因：PS3已经像斯特林格预料的那样让蓝光扭转成本较高、上市较晚的不利局面，在与HD-DVD的战争中拔得头筹，之后的竞争要看蓝光自身的造化，PS3理应功成身退，加强其游戏之本。

蓝光是PS3成本远高于X360的罪魁祸首，虽然索尼声嘶力竭地解释高容量光碟对次世代游戏有多么多么的必要，人们看到的事实是画面最强的次世代游戏《战争机器》只需一张DVD，即便是次世代RPG也可以像《蓝龙》那样使用多碟装的方式。当微软指责蓝光战略是"强制性消费"时，索尼找不出反驳的理由。

割肉

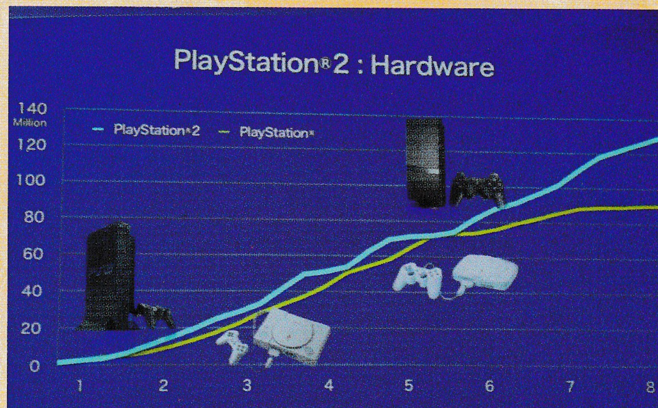
久多良木健在下台之前为全世界玩家做了最后一件好事——他在未征求斯特林格意见的情况下私自将日版PS3的售价下调了1万日元，不过这割肉喂鹰之举丝毫不能改变PS3的处境，玩家需要的是低于39800日元的游戏机。当然，比起美国玩家，日本玩家已经幸福许多。久多良木健的割肉之举让索尼白白损失了数百亿日元，因此美国方面看着市场份额一点点地流逝，仍然只能咬牙支撑着599美元的价格，只能变魔法般变着20GB、60GB差异化定价的小伎俩。

价格是PS3的瓶颈，在售价下调到399美元之前，PS3的颓势将无法改变。好在索尼的运气还没有完全用光，X360的三红风波给索尼留下了喘息的余地，PS3不仅在日本稳压X360，在欧洲也一直是与其并驾齐驱，品牌影响力在最艰难的时期支撑着PS3。当价格瓶颈被打破，当蓝光成为主流媒体格式，具有技术前瞻性的PS3将开始显露优势。毕竟PS和PS2都是生命周期达7年以上的产品，未来的路还有很长。

1亿

2004年5月，索尼宣布PS全球销量突破一亿台，成为有史以来第一部销量过亿的家用机。只过了一年半，索尼再传捷报：PS2只用了5年零6个月就突破了一亿销量，比PS提前四年实现这一历史性突破。目前PS2销量已经超过1.2亿台。到2006年底，市面上总共有8571款PS2游戏，累计总销量超过12亿套。

PS2仅在美国就卖出了将近4000万台，将近一半的美国家庭拥有PS2。如此巨大的基数成为第三方的主要信心与动力，即便是PS3局势极度恶劣的情况下，多数分析家仍然认为最终的胜者仍将是PS3。因为初期的主机购买者主要是铁杆玩家，只有在主机售价降到200美元之后，才真正进入大规模普及时期。很多人可能都忘记了PS2的开局也不算顺利，由于初期软件阵容较弱和主机的生产问题，PS2在2000年的表现令人失望，直到2001年中，随着《最终幻想X》等大批超大作的推出，PS2开始以惊人的速度腾飞。



82.6亿



2006财年，任天堂的总销售收入达到82.6亿美元，净利润达15亿美元，这相当于每个员工创造了250万美元的销售额，以及44.2万美元的利润。因暴利而被无数企业艳羡的微软和Google与任天堂相比都有不小的距离，微软人均创收62.4万美元，人均创利17.7万美元；Google为99.4万美元和28.8万美元。

任天堂在不断打破自己以及分析家最乐观的业绩预测，虽然它一直都在调高财务预期，可是每次结算的时候仍然会发现已经被多次调高的营收数字仍然出现实低一大截。盈利性如此惊人的公司自然也在不断吸引投资者们的注意，自从2005年以来任天堂的股票涨势几乎就没有停过，到现在它的市值已经远远超过松下和索尼这两家日本消费电子业大鳄，它的市值一度超过7.5万亿日元，比索尼高出40%！这样的市值显然已经大大超过了任天堂的规模所能承受的范围，因此之前小小的汇率波动就让任天堂的股价出现大幅震荡。

2007财年，任天堂的业绩预计将会再创新高。今年第一财季，任天堂销售额达3404亿日元，比去年同期提高2100亿日元，净利润也从155亿日元提高到802亿日元。照此势头，2007财年任天堂的销售额和利润额将会是一个令人不敢想像的恐怖数字。

10亿

厂商为了给人们留下深刻印象，偶尔吹吹牛的行为是可以理解的，不过微软吹的这个牛实在是太离谱了一些：在E3 2005的微软展前发布会中，"我们的目标是10亿用户"这个口号差不多可以算游戏历史上被吹得最夸张的一个牛了。虽然彼得·摩尔在后来不厌其烦地解释说所谓10亿用户并不是让X360卖出10亿台，而是让10亿人体会到X360的乐趣，但大多数人不会注意到被刊登在犄角旮旯里的这些补充说明。其实这本身也是微软的一个策略，大家都知道X360不可能卖出10亿，但这样的一个噱头却可以给玩家留下深刻印象。

索尼曾经宣称PS3的目标销量是2亿台，现在看来这个目标估计是没有什么实现的可能。可微软的个性就是绝不能在气势上被索尼压下去，"10亿用户"这个说法大概也有点互相吹牛的因素，它充分体现了"人有多大胆，地有多大产"的精神。X360用了一年半的时间才突破1000万套的实际销量，如果X360能够寿命无限，如果第三方能够永远不停的为它开发游戏，如果玩家的子子孙孙对它的热情能够始终如一，那么按照这样的速度，微软将可以在150年后完成目标。





5000万

据Take-Two公司在面向投资者的一次会议中透露，微软为了让Rockstar在X360上制作《横行霸道IV》的两张资料片而支付了5000万美元！用这笔钱，微软足足可以做出5款《战争机器》！并且在E3 2006的展前发布会中，微软为了获得X360版《横行霸道IV》的"率先公布权"而向Take-Two支付了500万美元——这就是美国头号大作的价值！

PS2捧红了《GTA》，因此当开发《GTAIV》时，Take-Two最先想到的仍然是让PS3独占该作，可惜由于索尼不够热情，加上微软的银弹攻势，该作终于成为了跨平台游戏。不过这种级别的游戏即便是微软也很难得到完全独占权，因此微软就想方设法让玩家更倾向于X360版，提前公布与独家资料片都会让玩家对X360版更加印象深刻。在跨平台的基础上让X360版总是比PS3版多出一些内容，或者在画面等方面更加出色，这是微软的一贯策略。可惜的是虽然微软支付了大笔费用，《GTAIV》却跳票到了2008年，具体发售时间至今还是一个谜。花了5000万美元买的两张资料片更是遥遥无期。不过比起X360，PS3受到的打击更大，X360尚有《光环3》撑腰，而PS3今年底将再也拿不出杀手锏。

五大变革

“游戏巨头们破天荒地走到了一起，取消了E3，而再建一个新展会将难如登天。”——《商业周刊》



美国人常把面向业内人士的各类展会叫做Trade Show，顾名思义，就是一个商贸往来的场所，通俗点可说是个大点儿的菜市场。为吸引看客买客，搞个大点儿的摊位，找点噱头，花点心思装点得琳琅满目，接着高声吆喝，让过往看客竞相驻足。游戏业本没有自己的Trade Show，只能窝在别人的展会里，找个偏僻的角落，等待迷路的看客偶尔来到摊位前瞥上两眼。当然，这种二等公民的滋味不好受，诺大的游戏业，泱泱数亿的玩家，怎能没有自己的Trade Show？

于是刚刚在暴力游戏争端的余波中诞生的ESA（当时叫IDSA）义不容辞地担负了重责，为全世界创造了E3，大小厂商欣喜若狂，前呼后拥。中国人爱面子，美国人也不差，特别是企业招牌这种东西，花多少钱都要擦得金光闪闪。任天堂摆了摊位，索尼就要摆更大的排场，Activision租了1000平米的摊位，EA至少要租1001平米；大小尊卑，在外表上要分得清清楚楚，因为谁都知道这是游戏产业的浓缩。

但商贸的本质却不知何时悄悄地变质，仅余下奢靡的相互炫耀，就像奥斯卡中用华丽的时装争奇斗艳的女星。而这绝世的奢华终于在2006年落下了帷幕。芳华散尽，斗艳者们脱下霓裳，转战机棚——那是一个真正的、菜市场般的场所。

瑰丽的E3凋谢了，表演者们却在其他的场所继续争艳——因为这本就是娱乐业的天性！

盛世芳华

据说每年的奥斯卡给洛杉矶当地带来的直接和间接经济效益超过6亿美元，总经济规模超过10亿美元，这还没算上一些明星戴的数千万美元的钻石项链。同样在洛城举办的E3没奥斯卡那么阔气，不过相关经济规模却也不小。根据洛杉矶市政府提供的一些数据，E3的经济效益至少远高于该市举办的任何其他展会，住宿、交通等基础消费就有将近7000万美元，若是加上旅游、购物等衍生收入，为洛杉矶创造的经济效益应该至少也有一两亿，而比起厂商在E3上的总投入，这只不过是小儿科。

微软、索尼、任天堂每年在E3展台租赁及布置上要花费上千万美元，育碧、EA等重要第三方的展台费用也在500到1000万美元之间，此外还有举办新闻发布会的独立会场租赁费，而这只是人们看得见的投资。为了筹备E3的展出，厂商要制作专门的试玩版、预告片，每一项都是巨大的投入，据称索尼在E3 2005中展出的《杀戮地带2》预告片制作成本就超过了百万美元。在此之外，还有一些更为隐蔽的公关投入，例如微软为了提前索尼几个小时宣布X360版《GTAIV》，就向Take-Two支付了500万美元。将这些投入全部算上，E3的相关经济规模估计可与奥斯卡相当。

如此血本自然不仅仅是用来买个面子。与奥斯卡一样，E3是游戏界最大的造星舞台，这个舞台捧红了《潜龙谍影》、捧红了《光环》、捧红了《战争机器》、捧红了《杀戮地带2》，这个聚焦全球媒体、全球业内人士、全球玩家目光的超级盛会比任何宣传活动的效果都更立竿见影。娱乐业是一个靠话题生存的行业，在E3上一掷千金所创造出来的话题性可以在一夜之间传到所有玩家耳中，人们对E3的讨论甚至可以不间断、高密度地一直延续到第二年的E3。如此有效的宣传渠道，搞点奢华的门面并不为过，况且展台设备、预告片、试玩版就像好莱坞巨星的钻石项链，都是可循环利用的东西。欧美的游戏公司早已形成惯例：大作留待秋冬发售，提前半年展开宣传，以E3为始，E3的内容从一月份开始筹备，算是一手资料，其后辗转用于面向媒体和核心玩家的“Gamer's Day”、第一方的宣威型发布会、以及世界各地的各种大中小型展会，对于这些内容的投入，就算没了E3也是一个子儿都少不了。E3虽奢靡，却也谈不上是败家。

E3的奢华不是一天两天的事，索尼第一届就请来了天皇巨星迈克尔·杰克逊，十几年后的E3无论是业界还是社会关注度都远胜从前，为何已经保持了十几年的奢华偏在此时成为了负担？

谁的E3？

2006年5月的E3展后，索尼、微软、EA等联合向ESA施压，宁愿甩给ESA数百万美元也要把E3展扳倒，灭汝之心可谓诚也。这几家大头都是往年E3最阔绰的豪客，经过了E3 2006之后突然小气了起来。官方的说法是现在通讯和宣传渠道太发达了，与零售商的交流每天都在进行，与主要媒体的沟通也是时刻不断，不需要再靠展台来叫卖。把持美国游戏零售市场的零售商不到10家，零售商经常比任何媒体都更早地得到新作资讯，向游戏媒体发布资讯更是容易，几封电子邮件或FTP即可搞定。但多年来的公关交流均是如此，何以到了2006年才开始视E3为包袱？

2006年7月末，E3改革声明发布的那一天，索尼微软等绝大多数厂商均拍手称快，唯独任天堂始终保持缄默。E3 2006任天堂独占鳌头，大半个E3的人流都围着任天堂的展台转，人们放着隔壁索尼展台触手可及的PS3试玩机不理，非要排队四五个小时挤进Wii的试玩区。E3是大家的E3，各厂商齐心协力砸了数亿美元，吸引了全球的目光，却给任天堂做了嫁衣裳，这股窝囊气没那么好噎。其实索尼与微软在展前发布会上的表现都是可圈可点，如果发布会就是E3的全部，也不至于让任天堂独享尊荣。

其他游戏展会都追求参观人数，E3恰恰相反，虽然名义上是面向业内人士的展会，但E3对于媒体报名的限制越来越松也是事实，普通玩家可以轻易以媒体的身分注册，然后大摇大摆地免费进入会场。每年5万多的E3观众约有一半是普通玩家，加上奢华的展台秀，令E3的商贸展氛围逐年淡化，真正的记者和业内人士在嘈杂的人流中晕头转向，因此近年来E3的新趋势是真正的大作都关起门来内部演示，只要抓住几家主要媒体，同样可以红遍全球。去年在E3上爆发的超新星《生化奇兵》就是通过内部演示造星的绝佳案例，这种另类作品如果在嘈杂的会场中公开展出可能会适得其反。

上帝的归上帝，凯撒的归凯撒，E3归业内，TGS归群众。E3排斥的不是豪华的展台，而是与其性质不符的观众构成。E3的倒台让GC、TGS等大小展会欢欣鼓舞，个个都要将其分而食之，但没人可以取代那个君临天下的盛会。

小岛秀夫说：“希望到了明年，我心目中的E3能够归来。”

网络发行

新官上任三把火，平井一夫当上SCEI社长后，为了让持续亏损的局面得以遏制实施了裁员措施。2007年4月，SCEE宣布裁员160人，占员工总数的8%。6月份，SCEA也宣布裁员80到100人。这两次大规模裁员行动主要裁掉的是游戏发行人员，按照官方的说法，"因为今后将会让更多的游戏通过网络发行，因此决定裁掉冗余的发行人员，精简机构。"

通过网络进行游戏发行原本是PC游戏厂商的专利，它的好处是让小型游戏公司也能够自己发行游戏，后来一些较有实力的游戏公司为了节省发行费用，也开始采用网络发行的方式，例如Valve公司著名的Steam系统就是极为成功的网络发行典范。随着Xbox LIVE卖场和PLAYSTATION Store的出现，网络发行开始对传统零售市场造成巨大冲击。索尼对网络发行的方式尤其重视，《GT赛车4 HD》、《铁拳5：暗之复苏》、《战鹰》、《GT赛车5：序章版》等可独挡一面的大作都采用了网络发行的方式，SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森甚至宣称："PS4如果还有物理光驱，我将感到十分惊讶。"



中古游戏



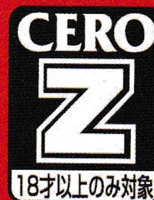
日本称二手游戏为"中古游戏"，而中古游戏问题一直是日本游戏发行商的心头痛，尤其是在2000年左右，中古游戏一直被发行商认为是日本游戏业萧条的罪魁祸首。因此发行商一直在与中古市场抗争，然而在2002年4月，东京最高法院对中古游戏争端做出了最终裁决，中古游戏终于合法化，发行商不得在游戏包装上贴出"一定时间内禁止中古流通"的标志。

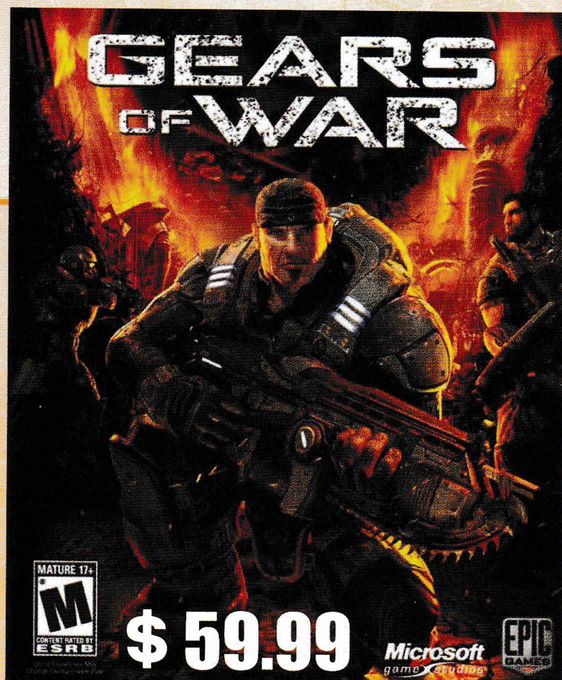
据统计，中古游戏占每年日本游戏总销售额的30%，发行商认为这相当于他们的收入有30%白白流入中古零售商手中，因此从1996年开始，以索尼为代表的厂商向中古行业发起了挑战，采取停止供货、解除合同等方式威胁零售商，要求获得中古游戏的利润分成。日本游戏业协会CESA的成立也与中古争端不无关系，1996年5月9日索尼因为压制中古市场的行为而被日本公正交易委员会进行商业调查，CESA就是诞生于这场风波之中，首任会长上月景正（Konami社长）倡导发行商共同抵制中古游戏，第二任会长辻本宪三（Capcom社长）则连同5家公司于2001年将各中古零售商告上法院。即使是败诉之后，CESA仍然在用各种方式对抗中古市场。

CERO

日本的PC游戏业长期色情游戏泛滥，因此有不少审核机构，而电子游戏由于需要经过第一方的检查认可之后才能上市销售，因此一直都没有自己的游戏评级机构。但随着暴力游戏越来越多，《GTAIII》这样的暴力游戏也开始被引入日本，于是CESA于2002年7月设立了CERO游戏评级系统，立刻获得了绝大多数游戏公司的积极响应。2006年4月，在日本经济产业省的监督下，CESA以"日本版ESRB"为目标，对CERO进行了改革，新增了面向18岁以上玩家的Z级，相当于美国的AO级游戏，会受到严格的流通限制。

评级系统是一种自律机制，也是游戏业自我保护的一种方式，可以避免政府对游戏的强制分级与限制流通。不过评级对于游戏的销量还是有一定影响的，NGC版《生化危机4》最初被评为对应18岁以上，其销量只有22万套，比未引入CERO之前上市的《生化危机0》少了一半，Capcom为此努力将《生化危机4》的评级改为了17岁以上。





游戏定价

随着次世代高清游戏的到来，游戏开发成本与日俱增，而游戏的售价却没有同步增长。自光碟媒体成为标准游戏载体以来，美国的家用机游戏标准售价一直是49.99美元，这让看着利润越来越低的游戏发行商们叫苦不迭。为了打破利润降低的局面，让合作的游戏发行商们有利可图，微软率先做出表率作用，在X360售价公开之时也掀起了一场游戏定价的改革，59.99美元成为新的游戏标准售价。PS3也紧随其后，打出了59.99美元的价格标签。

Don Mattrick在接替彼得·摩尔成为微软互动娱乐部副总裁之前，曾经是EA的全球制作室总裁，在微软还没有制定59.99美元的标准售价时，他就指出应该将标准价位提升到这一水平。他说EA的目标是让玩家花了60美元购买一套次世代游戏后，仍然会兴奋地说："哇！这样的游戏竟然只要60美元！"事实证明，多数玩家都欣然接受了这个新价位。虽然价格涨幅只有20%，但对于发行商来说，这带来的利润提升比例是非常可观的。过去一款50美元的游戏，除去零售商所得、包装费、权利金、开发费等成本外，发行商的平均所得只有十几美元，因此10美元的价格提升对发行商来说可能意味着在每张游戏中获得的收入提高50%！

五大关键词

男怕入错行，女怕嫁错郎，第三方游戏厂商最怕的就是选错主子押错宝。早些年任天堂独霸天下时，阵营的选择对第三方来说是关乎身家性命的大事，因产生“异心”而被任天堂惩治的公司不胜枚举。但主机商的天下毕竟是靠第三方打下来的，当第一方的势力日益均衡，第三方开始扬眉吐气。2000年，曾对第三方背叛行径深恶痛绝的山内溥换了口气，他说“游戏业的未来将会是跨平台的天下”。那时山内溥用个人资本设立了Q基金，开始一改对第三方“去者不追”的高傲态度，加入到对第三方的争夺战中。

索尼、微软、任天堂，没人知道谁会笑到最后，但谁都知道就算是败得最惨的那位也不可能像当年的世嘉那样输得日月无光。当第一方的支配力渐弱，当三国之争的局势日益迷茫，跨平台成为放之四海而皆准的真理。管你是皇帝驾崩还是改朝换代，谁得了天下就挂谁的旗号，若永远是三分天下，商贾们自然是到了谁的地盘就打上谁的旗号，你斗你的，我赚我的，反正都是交税，交给哪个皇帝都一样。

第一方与第三方称兄道弟歃血为盟的时代已经过去，在这一次空前惨烈的次世代交锋中，跨平台成为绝大多数第三方的共识，这是游戏产业的新生态。

跨平台

“游戏业的未来将会是跨平台的天下。”

——山内溥

第三方反客为主

忠君思想对日本经济文化的影响极深，员工从毕业到退休永远待在同一家企业的现象司空见惯，甚至企业之间也常存在君主关系，游戏业的第一方与第三方关系就是典型的例子。山内家统治游戏业时俨然把自己视为皇帝，小到Hudson大到Square都遭到过任天堂的惩戒。当然，忠君不等于愚忠，企业毕竟是以利益最大化为目标，任天堂高压统治的结果是让索尼占了便宜。当PS做大后，全日本的第三方都转到索尼麾下，基本上仍可算是“天无二日，民无二主”。不过自1997年后日本游戏市场规模持续萎缩也是事实，这难免令人产生“索尼这个主子不如任天堂”的感慨。虽然日本市场规模萎缩的一个主要原因是任天堂在日本国内销售额的暴跌，但游戏开发难度提高，游戏业利润率降低，风险投资不断外流，这是从PS到PS2时代一直缠绕游戏业的客观现象。过去做个游戏成本低利润高，银行抢着贷款给游戏公司或相关企业，而到了2000年后，Konami这样的企业也要向玩家集资才有钱开发《心跳回忆3》。同样是游戏业，欧美厂商却在此时迎来高速增长期，EA、Activision等巨头割据的局面逐步形成，日本的第三方已经被远远甩在身后。日本企业自从经济危机后一直在寻求经营管理制度的西化，游戏企业的经营者们也都是心如明镜：游戏成本同样都在提高，欧美游戏商为何越活越滋润？因为他们在光明正大地跨平台，而跨平台分摊了游戏的开发成本和宣传成本。一个跨PS2、Xbox和NGC三个平台的游戏项目总预算可能只比单平台高三成，销量却可提高一倍。日本厂商不是不想赚跨平台的钱，只是在日本本土他们面临的是没有平台可跨的窘境。Xbox和NGC在日本的销量还不到PS2的零头，跨平台多出来的那点销量可能还不够开发费。因此日厂只能继续扮演忠臣形象，要么就像Capcom一样，利润没见长，却要隔三差五地背上水性杨花的骂名。

微软的出现和任天堂的崛起让第三方总算熬到了头。X360在日本仍然是扶不起的阿斗，不过让日厂垂涎三尺的欧美市场足以成为微软谈判的筹码，而Wii的先声夺人仿佛是FC时代荣耀再临。于是第三方开始争先恐后、蠢蠢欲动了，Capcom跟定了微软，NBGI一边挺微软，一边研究“脑白金”，SE更是要反客为主，要制衡第一方，要维持游戏业的势力均衡。在这派翻身农奴把歌唱的喜庆景象中，游戏业的市场规模连创新高，风险投资对游戏业的信心复苏，自索尼掌权后很久没有出现过的黄金时代又回来了！

第一方的逆袭

育碧《分裂细胞5》的制作人马修·弗兰说：“制作跨平台游戏意味着要在某些方面有所妥协，这经常导致作品的质量打了折扣。如果能够针对一个平台开发游戏，才会与硬件完美结合，得到一部高质量的作品。”小岛秀夫也曾表示从制作人的角度来说，单一平台独占是最佳选择。大多数青史留名的游戏都是某平台独占，或者至少是一定时期内独占的游戏，同时为多个平台开发的项目鲜有名作问世。这是当今跨平台之风最大的隐患，因此在跨平台战略已深入人心之时，一些发行商仍然倾向于为特定平台开发重点栽培的作品，“一定时期内独占”成为跨平台之风中涌现的热门话题。

育碧的《刺客信条》、Take-Two的《横行霸道Ⅳ》原计划都是PS3一定时期内独占的游戏，索尼在PS3开发上的自顾不暇以及对第三方的缺乏关怀助长了第三方的跨平台策略。而微软则利用第三方对PS3游戏开发环境的陌生，拉拢了大批X360的限时独占游戏，第三方可以借此享受权利金优惠和资金援助，又可以用更多的时间积累PS3的游戏开发经验，只是苦了PS3的游戏阵容被大大削弱，成为跨平台和限时独占风潮中最大的受害者。

搅乱游戏业势力版图的微软扮演着当初索尼的角色，而处于守势的索尼就像当年的任天堂，开始努力栽培第一方大作实现自救。第三方的关系再铁，到底也只是酒肉之交，利字当前，丰衣足食时称兄道弟，大难临头便各自飞，只有打造一个自己的软件王国才能像任天堂般超脱。索尼称霸十余载，有号召力的游戏品牌寥寥无几，过去宾朋满座，“所有游戏均在此集结”，自然不用索尼过多操心，如今人走茶凉，索尼打造第一方游戏阵容的热情空前高涨。目前PS3仅有的两款百万大作（《抵抗》与《机车风暴》）都是出自索尼之手，而年内在PS3上算有点卖相的《战鹰》、《龙穴》、《天剑》、《瑞奇与叮当：未来毁灭器》、《未知海域》也都是索尼出品，微软将钱砸给第三方，索尼则把钱留给了自己的工作室。索尼于2005年9月1日成立全球工作室，调派SCEE副总裁菲尔·哈里森担任总指挥，将索尼的绝大多数开发力量投入PS3游戏开发，并集结无数小型游戏工作室，同时开发中的PS3游戏超过百款，平井一夫接任社长职务也被认为是SCE的重心向软件倾斜的标志。当所有第三方都走上彻底的跨平台之路，第一方游戏将成为胜负的关键，那时第三方或许会怀念曾让第一方争风吃醋、阿谀献媚的美丽时光。

三红

微软自从进入游戏业以来，往游戏业务里至少贴了50亿美元，却仍然颗粒无收。眼睁睁地看着X360终于在与PS3的竞争中抢了先机，在价位、游戏品质和游戏数量上均有优势，胜利简直就在眼前。在这样一个关键时刻里却爆发了游戏业历史上最严重的质量事故——据称故障率达到30%以上的三红风波让微软颜面无存，让玩家谈之色变的三红也成为微软进入游戏业以来碰到的最大的噩梦。为了将X360的保修期延长到3年，微软损失了超过10亿美元，而这仍然无法根治三红带来的隐患。对于玩家来说，保修毕竟是下下之选，从将三红机寄到微软，到微软将修好的主机返寄给用户，前后至少要5周的时间。如果玩家碰巧在年末坏了机器，整个假期就都玩不到X360了。

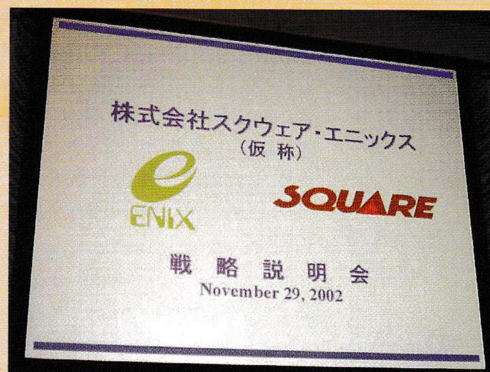
如此严重的质量问题显然会对X360的销量造成严重冲击，从2007年初到2007年6月末，X360的全球总出货量只有一百多万台，虽然这段时间里的X360仍然大作不断，却也无法改变玩家对三红的恐惧。没有几个消费者能够容忍高达三分之一的故障率，在微软使用65纳米工艺生产元部件，从而彻底解决三红问题之前，X360将很难有进一步的突破，而这代价高昂的设计缺陷也给索尼留下了宝贵的喘息余地。



并购

2002年11月26日上午，Square与Enix闪电发表新闻稿，公布了两家公司将于2003年4月1日正式合并的消息。这起事件在全球游戏业的一片哗然之中开启了并购热潮，其后的5年时间里，游戏产业迎来了大整合时期。

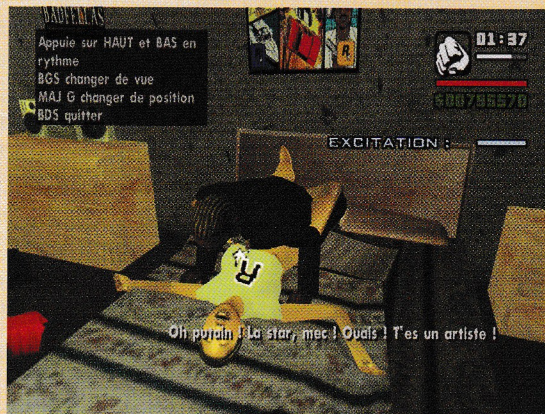
Square Enix社长在3天后的合并新闻发布会中说："共同的危机感让我们走到了一起！"游戏开发成本在飙升，利润在降低，游戏产业的竞争日益激化，这必然导致游戏业进入优胜劣汰的转型期，最终形成屈指可数的几家大型发行商，就像美国的八大影业公司。很多游戏公司过于依赖一两款游戏，而这对于企业的财务稳健性和长远发展都是极为不利的。合并可以扩大企业的产品阵容，从而降低风险，提高经营的稳定性。因此，Namco嫁给了Bandai，世嘉嫁给了Sammy，Taito嫁给了SE，Eidos嫁给了SCi，大财团和媒体集团的资金也在纷纷涌入游戏业进行收购(迪士尼、华纳等都创立了游戏发行公司)，零售商也在进行并购(GameStop收购EB Games)，而游戏发行商对小型开发商的并购更是频繁得令人眼花缭乱，甚至游戏媒体也在加入到并购浪潮中(IGN收购Gamespy)，这场并购之风不仅空前，而且也很有可能绝后，因为大整合之后的游戏业将仅剩几大巨头，已经没有多少合并的机会。



热咖啡

除了任天堂的一系列游戏外，在传统游戏市场中，M级(17岁以上)游戏正在成为绝对的主流，此类游戏在媒体中的平均评分和平均销量都要远高于其他级别的游戏。不过美国是一个对暴力内容管制较松，而对色情内容管制极为严厉的国家，因此在过去几年里爆发的最大规模的争论也是因为色情内容。

《横行霸道》无疑是最受争议的游戏系列，将该系列与各种谋杀、校园枪击案联系起来的控诉数不胜数，但影响最大的还是《圣安德里亚斯》的"热咖啡"事件。2005年PC版《圣安德里亚斯》的"热咖啡"补丁出现在网上，通过该补丁可以玩到游戏中隐藏的黄色迷你游戏，很快人们在PS2和Xbox版中也发现了同样的迷你游戏，于是一场全国范围的讨伐《GTA》行动在美国爆发。这起事件惊动了美国总统候选人希拉里·克林顿，她要求国会委派联邦贸易委员会对《GTA》进行彻查，并要求对所有M级游戏重新审核，ESRB评级机构的威信遭到严重质疑，美国游戏业协会ESA也跟着颜面无存。美国各州政府都纷纷加强了对游戏内容的管制。这起事件造成的深远影响至今仍未消退。





高清

在E3 2005中，微软第一次喊出了"高清时代"(HD Era)的口号，从此"高清"成为游戏业爆炒的概念，如果不是因为还有Wii，"高清"几乎成为这一次次世代转型的代名词。

"高清"的代价是高昂的，至少在目前的大多数次世代游戏中，如果没有高清电视，将很难看出次世代游戏的画面优势，这也是索尼和微软一直要强调高清概念的主要原因。高清这个基础条件让这一次次世代转型比以往任何时候都要艰难，即使是在美国，高清电视的普及率也只不过三成多，而游戏机是一种大众化电子消费品，高清电视的普及率大大限制了次世代主机的初期发展，因此任天堂才会毅然抛弃高清概念，连480p都懒得强调。而在另一方面，微软和索尼却在1080p和1080i的概念间争得面红耳赤，最终微软不得不通过软件更新和新主机型号实现了1080p——虽然大多数玩家可能根本无法分辨二者之间的差别。

尽管如此，谁也无法否认高清将是业界的大势所趋，当高清电视成为了主流，次世代主机也将真正进入成熟期。

五大里程碑

几年前当山内溥说掌机市场规模将最终超越家用机时，人们将其视为古怪老者又一次不经大脑的昏话，因为掌机是任天堂的天下，家用机被抢了江山，山内溥只能希望用掌机重铸辉煌。那时掌机市场规模约为家用机的十分之一，被大多数发行商视为副业，偶尔派点闲散的人手赚点零花钱，除了任天堂自己，没人把掌机当作正儿八经的一回事。

到了2005年，PSP和NDS的推出改变了一切。日本电脑娱乐供应商协会的一份报告让掌机扬眉吐气了起来——2005年掌机占日本市场总规模的63.2%，几乎达到了家用机的两倍。被鄙视、被忽略的掌机终于遍地熬成婆，集结全球第三方全部实力与技术力的家用机市场成了陪衬，低成本、小制作的掌机游戏成为主流。厂商殚精竭虑，投入巨额成本为玩家创造越来越清晰美丽的世界，却发现玩家需要的原来只是在巴掌大点的屏幕里一点小小的互动娱乐。

掌机时代

“NDS是座灯塔，照亮了整个游戏产业的未来！”——雷吉

“PSP将会是二十一世纪的WALKMAN！”——久多良木健

灯塔

2006年12月12日，日本游戏业发生了一起足以载入史册的、充满戏剧性的事件——PSP发售两周年的日子里，SE公布了NDS版《勇者斗恶龙IX》。这起事件最大的象征意义并非NDS击败了PSP，而是掌机击败了家用机，正如岩田聪在发表会上所说：“这次事件最让我感慨的是掌机真的成为了业界的主流。”投资者们对SE的识时务拍手叫好，SE的股价当即飙升了6.4%，达到了21个月来的最高点。

没有哪款游戏强大到能够决定业界的局势，但《勇者斗恶龙》确实被视为只属于真正王者的御用游戏。将《DQ》出在最成功的主机上，这是SE最大股东福岛康博的一贯宗旨，因此《DQ》的归属问题一直是人们津津乐道的话题。10年前Enix跟着Square的脚步抛弃了任天堂，《DQVII》的公布给PS戴上了皇冠。10年后SE面临着更艰难的抉择，家用机市场的前景极不明朗，在日本X360可以排除在SE的考虑范围之外，但Wii与PS3谁将胜出实在是一个难以解答的问题。更要命的是，不管是谁胜出，至少也要到2008年4月1日之后才能在日本突破千万销量，SE没有那么多时间可等。SE为保财年业绩，必须在2008年4月1日前推出《DQIX》，而《DQIX》所属的主机必须在日本有千万台以上的装机量，排除掉已经或即将过气的主机，当前市面上具备这一条件的只有NDS。《DQ》从未真正离开过任天堂，GB/GBA上的各种“怪物篇”、“人物篇”一直销量不凡，既然如此，让正统续作投靠NDS又有何不可？

《DQIX》之所以选择NDS，是因为赶上了家用机更新换代的特殊时期，这也是掌机能够反超家用机的主要原因。对于日本的家用机市场来说，2005和2006年是次世代黎明到来前最黑暗的时期，却也是新一代掌机步入成熟的黄金时期。掌机的崛起让游戏业在更新换代的萧条期里焕发了前所未有的活力，让游戏业的市场构成发生了结构性的变化。2006年，继日本之后，美国的掌机市场规模也开始逼平家用机，美国任天堂总裁雷吉骄傲地说：“NDS是座灯塔，照亮了整个游戏产业的未来。”

WALKMAN

在NDS光辉夺目的成功面前，大多数人忽视了PSP的存在，这部年销量约千万的掌机被无辜地定义为“惨败”，被视为无知者挑战任天堂权威的又一个反面教材。

2003年5月是掌机发展史上的又一座里程碑，当久多良木健拿出UMD，吹响进军掌机业的号角时，岩田聪的内心想必已是惶恐不安。那是任天堂最低迷的时期，掌机几乎成为惟一的希望，而索尼正准备断绝任天堂这最后的出路。PSP刚公布，首批宣布加盟的厂商即达99家，首次公开的游戏达43款，那时的舆论风向大多倒向PSP，人们想起了十年前用CD-ROM格式终结N64的PS，期待着索尼用UMD终结NDS。

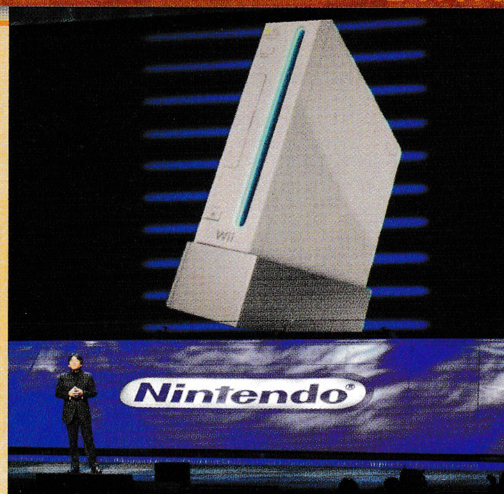
“二十一世纪的WALKMAN”这个响亮的口号至今仍清晰地浮现在我们的记忆中，PSP的开局尽显王者霸气，它不断扫除人们的各种疑虑，带来层出不穷的惊喜，性能、电池续航时间、产量均令人满意。当2004年10月27日PSP仅售19800日元的消息传遍大街小巷时，任天堂的股价暴跌了6.7%，这是被定义为“具有侵略性”的价位，是试图逼死任天堂的价位。任天堂不得不在PSP售价公布的翌日紧急宣布为NDS投入100亿日元的广告费，并追加500亿日元的后续广告投入。

另外一个令任天堂惶恐的现象是第三方对PSP的热情高涨，任天堂经营掌机十几年，从未见第三方对一部掌机如此殷情。掌机游戏利润之高第三方心知肚明，但任天堂的掌机却是典型的肥水不流外人田，GB时代漫长的十几年，全球销量过百万的大作共57款，可其中的第三方游戏仅12款，其中欧美厂商的百万大作更是只有区区两款，因此PSP被第三方视为希望之星；PS有近140款百万大作，PS2有近200款，PSP只要诞生100款百万大作，就可以让第三方再次死心塌地的跟随索尼的英明领导。

2005年3月24日是掌机历史上最辉煌的一天，首批百万台PSP降临北美，创造了有史以来最辉煌的掌机首发盛事，甚至在整个美国的游戏历史上这也是首屈一指的首发规模。美版PSP的首周销量超过60万台，其后一年的时间里，PSP在美国的周销量大多处于NDS之上。PSP的出现让掌机市场规模骤然膨胀了一倍有余。

2006年后NDS的一飞冲天与PSP的萎靡出乎所有人的意料，PS3的困境让索尼无暇顾及PSP，留下第三方对PSP的处境干着急，EA屡屡督促索尼“尽快采取行动”，要求PSP尽快降价或推出新机型的呼声不绝于耳。尽管如此，PSP在2006年为游戏业创造了超过30亿美元的产值，超过了当年的GB，在年产值规模上接近GBA。事实上在近十余年来索尼推出的各种掌上视听产品中，PSP已经是最成功的一款，从这一角度来说，“二十一世纪的WALKMAN”确实是对PSP的贴切形容。任何新生产品都有一段较为漫长的市场导入期，PS用了4年实现全球出货3000万，iPod销量突破3000万也用了4年，而PSP预计也将于2008财年内突破3000万销量。当WALKMAN濒临绝迹时，PSP是索尼对抗iPod的利器，它不仅是掌机史上的里程碑，也是索尼挽救便携影音娱乐市场的最后希望。

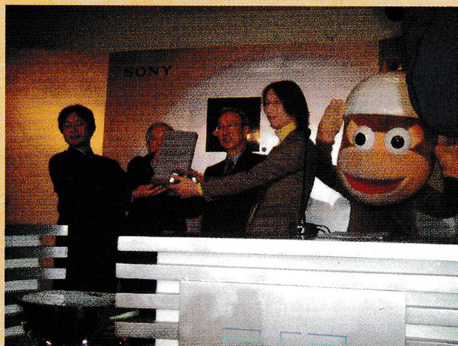
任天堂王者归来



根据《金融时报》等权威信息渠道的统计数据，到2007年7月底，Wii的全球实际销量正式超越X360，成为最畅销的次世代主机。这是任天堂被索尼抢了家用机霸主宝座的十几年来首次重登王位，再次实现在掌机和家用机市场的全面制霸。没人能够预言未来是否属于任天堂，至少现在它过得比以往任何时候都要滋润。

Wii不仅让任天堂报了索尼的一箭之仇，也是对微软无情的羞辱。微软曾兴高采烈地说："历史证明第一台销量超过千万的主机总能获得最终的胜利。"X360用一年的先发优势终于如愿率先突破了千万销量，但是过了还没一个月，Wii也接着突破百万销量，并超越了X360，以双方目前的销量比例，他们之间的距离只会越来越远。就算有《光环3》保驾，X360在短期内也很难真正超越Wii。微软和索尼的希望是在2008年之后，这场次世代战争拉得越长，对微软和索尼越有利，随着高清电视的普及、真正发挥次世代主机优势的大作不断推出、次世代主机价格回落，Wii的新鲜感和价格优势渐弱，那时候才是微软和索尼翻身的希望。

PS2进入中国



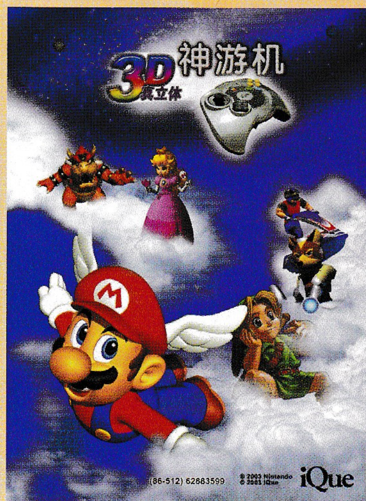
2003年11月28日下午，中国电视游戏产业由此翻开了新的一页。索尼在北京东方新天地电影城举办了大陆行货PS2的新闻发布会，传闻了一年多的PS2进军中国计划尘埃落定。索尼宣布于2003年12月20日在北京、上海、广州、深圳和成都五地同时首发PS2，主机售价1988元，软件售价168元，首批游戏包括完全中文的《ICO古堡迷踪》、《抓猴啦2》，并保证每月有3款以上中文游戏推出。然而到了12月20日，人们却发现PS2并没有按原计划在中国推出，由于政策问题，PS2在发售前最后一刻被紧急叫停。

所有人都知道中国游戏市场的潜力，但盗版、政策限制等问题让这块潜力巨大的市场长期成为处女地。索尼从2002年开始筹备将PS2打入中国，经历了2003年末的延期，最终在2004年初克服万难在国内发售，面对的却是玩家的冷淡反应，毕竟与随处可见的水货相比，行货PS2实在毫无优势。行货PS2刚上市时，索尼曾联合有关部门进行盗版游戏大扫荡，不过这显然无法对盗版市场造成影响。行货PS2很快被人遗忘，据说最终销量50万台，是否真的达到这个数字没人知道，惟一能够确定的是PS2像之前所有试图进入中国的主机一样彻彻底底地失败了。

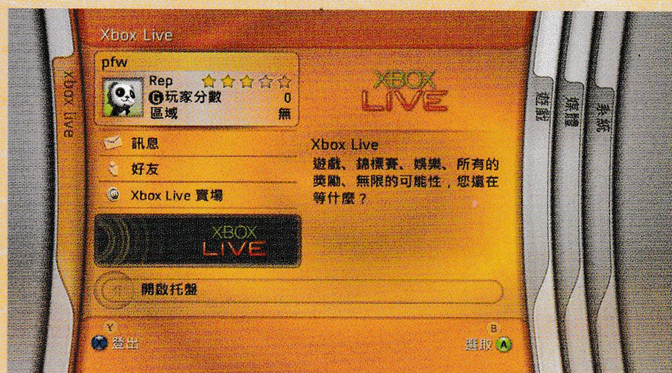
神游

在索尼筹备大陆行货PS2的同时，任天堂也在规划着中国战略。2003年9月25日，任天堂在京都召开"神游任天堂全球新闻发布会"，向人们介绍了刚刚成立的苏州神游公司。这家由任天堂与N64开发者之一颜维群博士各出资3000万美元成立的公司成为任天堂在中国摆下的一颗棋子，为今后中国市场的成熟先占了个坑。

比起索尼，神游的中国战略至少要稍微贴近国情，神游机498元、软件48元的定价策略应该是参考了FC时代以及PC单机游戏业的市场行情。岩田聪在《日本经济新闻》的采访中说："为了将市场扩展到人口众多的中国市场，特别是那些比沿海地区更加贫困的中西部地区，我们认为应当提供更加便宜的主机。"可见神游原本是冲着水货PS2较为罕见的贫困地区而来，很有可能是打算把神游当作FC的后续机种，卖给尚未接受PS2洗礼的玩家。毕竟就算到了21世纪，FC游戏在城乡地区仍然到处可见。但是在城乡地区搞销售网络的难度不是远在日本的任天堂能够理解的，神游机最终只能在大中城市匆匆露面后被人们匆匆遗忘。好在任天堂还有掌机，这块市场比家用机好推广得多，通过神游引进的GBA SP和NDS总算小有成就。前方的路不好走，但只要撑着走下去，总有出头的一天。



Xbox LIVE



2002年11月15日，电视游戏业跨入了网络化时代——Xbox LIVE的上线让微软在网络战略上先行一步，为未来的一系列计划打下了基础。

当初比尔·盖茨之所以同意注资Xbox计划，就是看中了客厅网络化的概念，他要用网络将全世界的客厅和卧室都连接起来，因此对于盖茨来说，Xbox LIVE的意义不亚于Xbox本身。微软从2002年开始为Xbox LIVE规划了5年计划，投入了20亿美元，其中Xbox上的一代Xbox LIVE注资10亿美元。在微软的号召下，首批宣布加盟的厂商就达到了60家，首批确认的Xbox LIVE游戏有50款。微软为了Xbox LIVE牺牲了很多，包括解散体育游戏部讨好EA，让EA的体育游戏对应Xbox LIVE。

比起PC上的网络游戏，Xbox LIVE的发展实在缓慢，到X360推出时，Xbox LIVE的用户数量只有200万。不过就像盖茨构想的那样，到了X360时代，之前所有的投资都开始看到回报，只用了一年半，Xbox LIVE的用户就从200万增加到了700万，相当于有7成的X360玩家成为LIVE用户，Xbox LIVE几乎已经成为X360不可或缺的一部分，并且逐渐开始为微软以及第三方创造可观的收入。即便X360最终仍无法在次世代大战中胜出，Xbox LIVE的成就也是索尼和任天堂很难超越的。

侠胆仁心 50位值得铭记的游戏英雄

特别企划

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。

很难讲清这些游戏角色们给我们带来的都是些怎样的感受，他们时而是我们在游戏中的化身，时而又是舞台上光芒四射的明星，时而又承载着无尽的宿命引人遐思……但不可否认的是，他们都是在为正义、为自己的信念而斗争的勇士。无论那是源自形势所迫还是胸中大义，他们的所作所为都是足以被载入史册并为世人所牢记的，这是来自大众的呼声与公认。

因为，世上必须有一种人要被称为英雄。

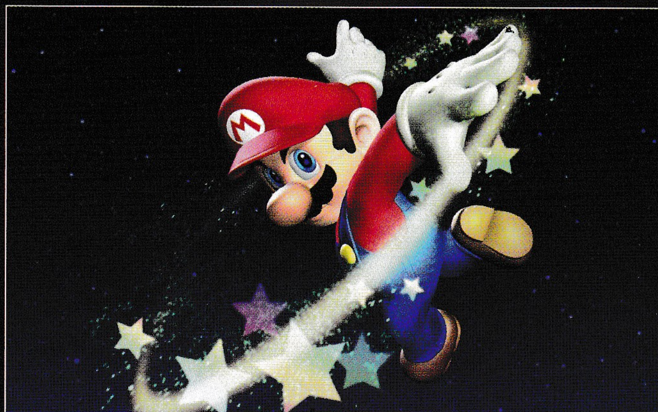
而他们，恰恰就是那种人。

■文/D·S、玛娜

1 马里奥

代表作品《马里奥》系列

全世界最著名的水管工



不知道马里奥的人几乎是不存在的，在大众传媒眼中，这个品牌甚至是电子游戏的代名词。“马里奥”这个名字取自大洋彼岸的一位恶房东——正当任天堂美国分部的员工为角色该如何定名而头痛时，这位叫做Mario Segali的意大利裔男子很不合时宜地过来催缴房租，而其面容又恰巧与游戏中的大胡子角色极为相似，于是“马里奥”这个名字就被当即敲定了，并在相当长的一段时间内成为游戏界英雄救美的代名词，在全世界所向披靡。现今，全球游戏软件千万销量俱乐部的前十位名流里，马里奥家族成员占了四个席位，而FC上的《超级马里奥兄弟》更是以4000万的总销量保持着前无古人后无来者的神话——这表示着，无论在游戏里还是现实中，这位水管工都是当之无愧的首席英雄。他令游戏超越了娱乐的范畴，引领出了数码时代的流行文化。

2 比尔

代表作品《魂斗罗》系列

游戏流下的第一滴血

许多老一辈的玩家在当年第一次玩到《魂斗罗》时都会情不自禁地惊呼：“哦，兰博！”——尽管点阵构成的角色根本让人看不清造型细节，但卡带盒面上的剽悍造型与游戏中端着机枪一路冲杀的场面却会令绝大多数人联想到史泰龙在影片《第一滴血》中勇往直前的气势，足见“蓝人”比尔给人留下的印象是多么深刻。在那个枪战片流行一时的个人英雄主义时代，没有什么能比亲自操作一个战士上阵杀敌更加刺激了，虽然仅仅在电视里，但那是一种足以令人产生幻觉的疯狂。比尔，则正是我们寄予无数期待于一身的英雄代言人，他时而在敌阵中肆意冲杀，时而在火网中穿来跳去，时而一抬枪口扫掉几个碉堡……毫无疑问，比尔塑造了游戏史上最早的铁血硬汉形象，并且持续至今。即使在PS2的《真魂斗罗》里，面对已成为敌人的昔日战友“红人”兰斯时，他那坚毅的表情始终没有半点动容，就像罗丹刀下的雕塑。



3 洛克人

代表作品《洛克人》系列

They will rock you

"Rockman"源自一首摇滚乐名，很显然，游戏制作人的作品风格和他的音乐品位一样硬派，这款在1987年发售的FC游戏以奇高的难度成为了Core Game的代名词。游戏中的一些即死机关甚至设计得几近变态——玩家向下跳时往往不知道何处是平地哪里是陷阱，只能听天由命，如果RP不好挂了的话(大部分情况是如此)，下次则要背版重来。在如此低的存活率条件下，最后能够安然脱身并拯救世界的洛克人自然也就成了"英雄中的英雄"——请忽略过程中的Continue数，至少能够坚持将其通关的骨灰级玩家都不会介意。

现如今，洛克人的家族俨然人丁兴旺，具有特殊能力的各类"man"其特点与性格也更加明显，就像美剧《HEROS》。但无论任何时候，英雄都只有一个，那就是——永远的Rockman。



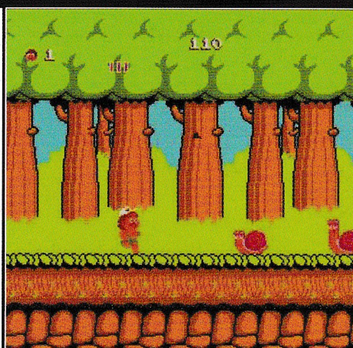
4 高桥名人

代表作品《冒险岛》系列

秒间16连打的最强达人

高桥名人原名高桥利幸，在现实中确有其人。这位在电视上表演过用手指连点敲爆西瓜的"人间凶器"曾经是当年核心玩家中的典型代表，其每秒连续按键16次的世界记录更令其成为了无数玩家的心中偶像。鉴于其为游戏事业作出的"突出贡献"，当年的日本游戏协会赠予其"名人"称号，Hunson还特意邀请其担当新作《冒险岛》的主角——顺便插一句，这大概是游戏史上最早的明星形象代言(笑)。鉴于游戏不错的素质，他的形象再次得以普及推广，彻底成为了日本游戏迷家喻户晓的大英雄。总之，无论从任何角度来看，高桥名人都堪称是游戏史上风云人物中的一座里程碑。



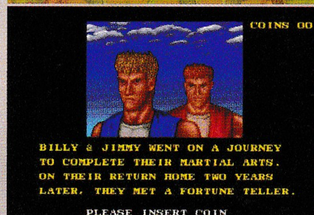


5 吉姆&比利

代表作品《双截龙》系列

街机屏幕里的古惑仔





坦白地说，《双截龙》是一款非常苍白的游戏，苍白到令我们甚至无法清晰地区分出两位主角吉姆与比利除了颜色不同之外还有何分别，所以只能在这里将两位一并列出。游戏的剧情很简单，吉姆的女友被某黑帮角色出于阴谋目的抓走，于是盛怒之下的吉姆叫上好友比利毅然踏上了寻GF之旅……故事老套得把这几个角色名换成马里奥、碧奇、库巴、路易也照样能说得通。不过吉姆与比利最大的魅力莫过于：战斗的感觉实在是太爽了——确切地说是打架。对于当年在街机厅混迹许久，看惯了卡通风格Q版角色的玩家们而言，抓住小流氓的头发一顿暴踢的感觉显然比踩翻几个乌龟壳更能刺激出更多肾上腺素分泌。第一次，我们在游戏里体会到了拳拳到肉的感觉，尽管《双截龙》是一款略具暴力倾向的游戏，但那并不影响吉姆和比利成为玩家们心目中的英雄，因为……在游戏的时候，他们就是你自己。



6 炸弹人

代表作品《炸弹人》系列

Fire in the hole!

没有人知道炸弹人为什么会身处迷宫之中，没有人知道炸弹人面对的怪物都是何方神圣，没有人知道炸弹人的最终目的是在何方——说实在的，可能连他自己也不知道。炸弹人可能是史上最脆弱的孤胆英雄，面对游弋在身边的无数敌人，他甚至没有一件能够即时防身的武器，只有一颗颗需事先算好提前量放置的炸弹——而且还有反过头来炸到自己的危险……如此一款简单到了极点的游戏，却蕴涵着极其另类特别却又丰富有趣的玩法，当你凭借经验与技巧化解掉一次又一次的危机时，那种特别的成就感是与平时靠蛮力取胜截然不同的，这是属于智慧的胜利。炸弹人，也正是这样一个睿智英雄的角色。

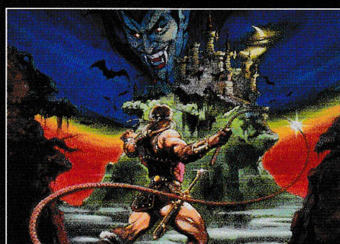


7 西蒙

代表作品《恶魔城》系列

夜访吸血鬼的暴力演绎

以上世纪八十年代的审美眼光看来，他拥有英雄式的壮硕肌肉，长着英雄式棱角分明的面孔，拿着英雄式的武器——佐罗的长鞭在恶灵古堡中所向披靡……无论从任何角度来看，他简直就是上帝派到游戏世界里的英雄代言人，不朽的《恶魔城》令西蒙成为无数筋肉式英雄中神经最为坚韧的一根。现在，随着"《恶魔城》系列"逐渐步入奶油小生横行的新纪元，我们的西蒙也正在随着那个时代一同渐渐地在世人心中淡漠，在没有他的夜晚，恶魔城塔尖的月亮照常升起。哦，英雄迟暮的失落是如此令人悲怆，却又难以名状。如果可能的话，上帝或许真该把时间定在那永恒的一刻——西蒙一甩鞭子昂首步入恶魔城的瞬间。





8 亚瑟

代表作品《魔界村》系列

赤膊上阵的玻璃骑士

这位总是穿着草莓短裤上窜下跳的猥琐大叔大概是领悟了美少女战士们的变身精髓，一身铠甲脱得随时随地，顷刻之间便足以挥挥衣袖不带走一片铁屑，惟有胯间的一件短裤还能证明自己尚不足以达到暴露狂的地步。总之，虽然亚瑟大叔确实是无数为救公主深入虎穴的量产型英雄之一，但其言行举止则怎么看都是反英雄的典型代表。好吧，不得不承认，亚瑟之所以在这里露脸的主要原因，很大程度上则是得益于"《魔界村》系列"的变态难度，在这款三步一丢盔五步一弃甲十步又绕回原地(GAME OVER)的地狱级难度的游戏里，能生存下来的人，无论是以任何姿态，都足以被称为英雄——所谓英雄不问出处，就是这个道理。



9 隼龙

代表作品《忍者龙剑传》系列

临兵斗者皆阵列在前

他大概是游戏史上动作最标准的忍者，他总是会让人联想到影视剧中那些蒙面侠客，他的眼睛永远都是那么像鹰一样锐利且内蕴杀机……最重要的是，这位《忍者龙剑传》的主角向玩家们最大限度地还原了忍者的生存法则——不是拿着武器横冲直撞，也不是仅凭腾挪闪躲一味冲关，他会冷静缜密地分析战场局势，然后在最恰当的时机对敌人施以突袭。如果说克里斯蒂安·贝尔是有史以来最成功的蝙蝠侠的话，那么隼龙则是游戏史上最具代表性的忍者——两者都具备着同样的潇洒、冷酷与英俊，当然，还有同样的黑暗。活跃在暗流中的英雄是如此地稀有且迷人，以至于我们完全没有理由忽略。





10 波斯王子

代表作品《波斯王子》系列

人生似梦时如砂

如果，我是说如果，波斯王子来到现实世界的话，一切会变得怎样？也许别的我们尚不敢保证，但李宁"体操王子"的称号是免不了要拱手让人的了。无论在"《波斯王子》系列"中的任何一部里，我们的王子其身体柔韧性都棒得令人吃惊，在任何地形飞檐走壁都不在话下，其无视地心引力的姿态足以傲视群雄。此外，多次见识过时空逆转及时空乱流的他对时间也有一套自己的独特见识："世人都以为时间就像湍急的河水，永远只向一个方向流淌，但我见过时间的真相，其实他们都错了，时间就像海面的风暴一样变幻莫测、难以捉摸。"很显然，波斯王子也许不是哲学家中最英武的一个，但却绝对是英雄中最哲的一个。

11 斯内克

代表作品《潜龙谍影》系列

This is Snake,can you hear me?

"Snake"其实只是一个特工代号，就像"007"一样，这个品牌并不属于单独某个人，而是一个集团的共性意识。不得不承认，斯内克开创了一种全新的英雄形态——以尽量避免战斗为信条、秘密潜入敌方阵营执行任务的特工。这个创意是如此地巧妙，以至于在这之前，我们甚至单纯地以为游戏界的动作英雄只会捧着冲锋枪一路横扫或站在街头追打小混混。对此，游戏制作人小岛秀夫谦虚地表示"最开始的初衷只是打算制作一部类似电影《胜利大逃亡》那样的'逃跑游戏'"。不得不承认，正是这个源自逆向思维的点子创造了一个不朽的传奇和一位同样不朽的英雄。现在，据我们最近的一任索利德·斯内克在完美演绎了三部《MGS》后，即将在《MGS4》中宣布正式退役。我们衷心希望他的继任者会像丹尼尔·克雷格演绎出硬汉版007那样塑造出一位全新的特工形象，因为索利德·斯内克的成功是不可复制的，那是一种独一无二的伟大。



12 林克

代表作品《塞尔达传说》系列

海拉尔的风语者



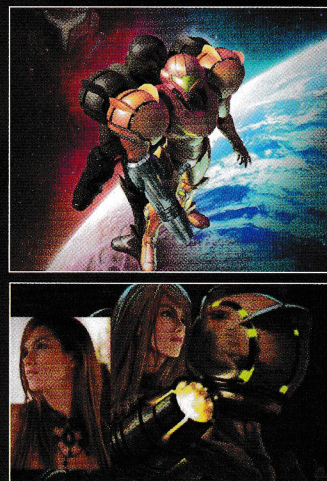
许多玩家一直错误地以为"塞尔达"就是这个耳朵尖尖的、总是一袭绿装的青年人的名字，这实在是一个天大的误会，他的名字从来都只有一个——林克，"塞尔达"则是游戏中公主的名字。同马里奥类似，林克每次的冒险基本也都是围绕着发生在海拉尔大陆和塞尔达公主身上的危机展开的，这大概是每一位救世英雄的公式化宿命。不过，林克的每个举动都是那么富有自然的灵动气息，他具备着精灵的优雅，狮子的勇敢及猫咪的可爱，他的双眼永远都是那样清澈透明，他时而以2头身在平面世界里奋勇杀敌，时而以卡通渲染的造型上演活剧，时而以真实比例的帅气造型迷倒一众少男少女……于是我们总是忍不住漾起无尽遐思：他应该是坠入凡间的天使，要不怎么会如此千变万化却又魅力别具？

13 萨姆斯

代表作品《银河战士》系列

萨姆斯，变形，出发！

就像我们总爱亲切地称呼摇滚天后麦当娜为"麦姐"一样，"萨姐"也是铁杆玩家们对银河战士萨姆斯小姐的爱称——考虑到初代作品的发售年份，这声"姐"我们叫得确实不冤。在上世纪八十年代的游戏界里，主角大都是男性、小怪物或机器人，女性通常不会受邀参加，而萨姆斯的出现则仿佛一张鲜明的旗帜，它标示着游戏女权时代的正式到来——尽管在游戏中她始终穿着完全无法体现性别特征的厚重盔甲，还经常变成球体在通道里滚来滚去。但无论如何，她成功了。



14 西林

代表作品《风来之西林》系列

流浪和探险就是这位江湖侠客的生活全部



斗笠、披风、酒壶，当然还有腰间的那把爱刀，这就是西林所留给玩家的永远不变的形象——一个孤独的流浪武士，嘴里那根叼着的稻草表现出了他的一丝放荡不羁和那种天生的冒险精神。"风来之西林"，这是系列作品的主标题，也给了我们的主角西林一个独特的称呼："风来人"。而所谓"风来"，即是"流浪者"的意思，带着一种随风而来，又随风而去的飘渺感觉……

可以说西林是一个典型的江湖侠客，纵观系列作品中的故事，几乎都是讲述西林在冒险过程中行侠仗义的事迹。在他旅行过程中所留下足迹的月影村、沙漠魔城等地方有很多人都是在西林的帮助之下才可以安全地从怪物的魔爪下生还，从而与家人团聚的。在救助村民的同时，往往困扰他们生活多年的大蛇等怪物也顺便就被剑术高强的西林解决掉了。而在行侠除恶、仗义救人之后的西林，对待被救助村民的厚重礼物则通常只是微微一笑，仅仅是从中拿取几个饭团和一壶酒，便再次踏上了江湖流浪之路，留下的，只有那依旧飘扬在黄沙中的披风和孤独的背影……

15 隆

代表作品《街头霸王》系列

斗强梦想的求道者

如果你的学生时代曾混迹于大大小小的街机房，就不可能不认识这位穿着白色道服、系着火红头带、背着旅行袋走向夕阳的空手道男子。他是天生的格斗家，他的使命是追求空手道乃至武学的极意，虽一心成为强者却要抑制内心的杀意，以避免走上师叔豪鬼的修罗道。在与一个又一个高手的拳脚之争中，他想要超越的永远都只是自己。这就是隆，游戏世界最经典的武道家形象，除了破冰断石的硬功夫以外，防不胜防的波动拳和霸气十足的升龙拳几乎成为所有格斗游戏主角的标准配置；就连3D FTG的鼻祖《VR战士》也不可免俗地让结城晶在道服之外还系上头带。隆所见证的是街机与2D格斗的黄金期，说他是一个时代的英雄一点不为过。只要你过去经历过那个年代，只要你现在血仍未冷，那么隆坚定执着的求道者形象一定会激励你在梦想之路上勇往直前。





16 李华梅

代表作品《大航海时代IV》

比强大更加强大

关于她，还有什么是我们所不知道的？不知道她的父亲在抗击倭寇的战役中阵亡，之后组建起私人舰队，为了对抗沿海扰民的倭寇与来岛家作战？不知道她被称为翔绯虎，视东亚霸者之证为囊中之物？不知道她的美貌足以让玫瑰为之凋零，清冽冷峻的霸气使所有敌人闻风丧胆？或者，不知道她的名字已经成为一个代号，在激起所有人激情的大航海时代中叱咤风云？她的一切都被我们所熟识放大，包括那若有若无的感情，为人所称颂的民族大义，甚至是常年穿着的黑色旗袍和那胸前一朵不经意的玫瑰，尽管这并非出于她的本意。她不想被人看作一个枯燥的模板，用女强人和民族英雄等词汇华丽堆砌，却也并不那么关心后人的看法。因为在她的眼中，最重要的不过是认真地活在当下，更重要的是，让自己所在乎的人们都活在当下——而这些，都需要她变得更加强大，强大到可以肩负下即将到来的一切挑战。

17 德尼姆

代表作品《皇家骑士团2》

为了理想，为了秩序？

"我不想要什么权力，我所要的是瓦尔斯塔更美好的未来。"

在面对道德的指责时，无数人选择以更加广大人民的未来为自己开脱，德尼姆不是第一个，也不会是最后一个，可能与其他人稍微有些不同的是，他选择了说实话。

年少时他和姐姐卡秋娅一同投身于瓦尔斯塔反抗加吉斯坦的战争中，童年迅速逝去，战争过早地教会了他杀戮与荣誉，阴谋与斗争，更重要的是，在适当的时候做出取舍。

理想？秩序？还是自由意识？

他是带领军队屠杀村庄的凶手，也是反抗军独一无二的英雄；是忘恩负义弑君夺权的罪人，也是真正明白如何踏上战争胜利之路的睿者；他是时代中的一个微小分子，也是推动了历史发展的重要力量。



站在不同的角度，德尼姆是完全不同的模样，他的正义是罪恶，罪恶却也是正义，连历史之眼都无法加以评述。

为了理想而活，还是为了秩序而活？德尼姆还需要好好考虑一下，一旦确定下来，他就再也不是那个仍可不沾一点鲜血全身而退的懵懂少年了。

18 克罗诺

代表作品《超时空之轮》

不偏不斜的考验

喜欢克罗诺的人体内都有渴望变化的细胞，年轻的时候，谁没想过要走远一点，看看更多的世界呢？

嘉鲁帝亚王国建国一千年纪念日，一台总是出现各种故障的时空机，带着克罗诺赶上了时空的一波又一波变动。短短几个月之间，数千年的历史由眼中匆匆流过，没见过什么世面的乡下小子第一次知道，毁灭与破碎居然是未来的主题。

在什么都没有的时间尽头，他面对纵横交错的时空之河，做了一个决定，这个决定让之后的日子变得艰难而又充满意义——在看到更多的世界之前，先拯救世界。

面对着其他同伴令人印象深刻的性格和举动，他的身影在漫长旅行中渐渐有一点模糊，特别是像克罗诺这样只能沿着一条路走到底的人，如果他不能成为掌握方向的人，还有谁能？

他也曾在魔神拉沃斯妄图毁灭世界的刹那冲动过一次，那一次几乎让他失去了自己的生命，还有对他人的责任。

谁都可以拥有自己的使命，在适当的时候任性一下，但是他不能。自从那一次之后，克罗诺开始学会成为一个真正的领导者，不偏不斜，向着最终的目标走去，以一个十几岁的乡下男孩来说，他所能做的，已经是最好了。



19 塞西尔

代表作品《最终幻想IV》

永恒的光明

塞西尔再次证明了，所有的荣耀都建立在苦难和磨砺之中。

屠杀村庄，抢掠水晶，为虎作伥，无恶不作？而这一切都不过是站错边所带来的后果而已，只是这些后果接踵而至，几乎让他无力抵抗，好在那个世界中还有一个名词叫作转职。

从小父母双亡，被巴伦王国的国王所收养，成为辅佐国王的暗黑骑士，指挥赤翼舰队捍卫自己的国土，面对恩重如山像父亲般的国王的命令，纵然心存疑惑，他又可以怎么样呢？

燃烧自己的生命以对抗敌人的邪恶剑术，即便什么也不做就令人畏惧的黑色盔甲，塞西尔的疑虑与善良被黑色面甲重重遮住，在忠诚与罪恶的夹缝中苟延残喘，指责与仇恨之下，他也只是个受害者而已。

黑暗无法战胜真正的黑暗，只有光明才能将黑暗尽数驱散。从这一刻起，他才懂得了自己的人生应该怎样，虽然错过了起点，不会再错过终点。

这个男人，实际上不是特别果断，也不是特别坚强，他需要朋友与爱人的支持，才挺过了难以想像的磨难，将黑暗全部洗去，以圣骑士的身分取回自己失去的一切。作为一个男人所应背负的罪恶与荣耀，他全都看过，于是，才真正踏向了永恒的光明。



20 特鲁尼克

代表作品《特鲁尼克大冒险》

别人的生活

张爱玲曾感慨，出名要趁早。

特鲁尼克实在算不上早了。年轻时的朋友们发誓成为勇者的时候，他安静地结婚生子，任凭啤酒肚肆无忌惮发展，一副安居乐业的模样；到了孩子长大，朋友们纷纷功成名就，仍是个普通小商人，既不算腰缠万贯，也没有富甲一方。

但你不能说他甘于平庸，他的想法只是更加与众不同罢了——在一个英雄辈出的乱世之中，成为天下第一的商人。

至于那些名扬天下的少年勇者，他并不觉得羡慕，别人的生活终究是别人的，冷暖自知，在自己的生活中，交易、家庭、冒险，已经占据了太重要的地位，挤不出什么空档来和年轻人一起舞刀弄剑。

正是这份坚持带着他走向了理想，那是他最受瞩目的一年，因为查出了“幸福之箱”而名扬天下，并且深得国王的信赖，天下第一的商人不再是近乎看不到尽头的空想。



成为人们所认识的特鲁尼克大商人后，他仍然在世界各地探险，寻找自己爱好的武器和商品。

成为特鲁尼克后，他有了更多出现的机会，却从未为此做出一丝改变，啤酒肚毫不见小。

“别人的生活是别人的。”我们知道他又要说出这句话，一边在树荫下悠然地吐出几个烟圈。

21 劳拉

代表作品《古墓丽影》系列

最性感的摸金校尉

设计师无意间将手中的鼠标猛地一扯，划出了劳拉最具魅力的胸部——比例大到足以令其傲视全区爱情动作片中的所有当红花旦，你要知道，有不少色迷迷的男性玩家确实是被它——确切地说是它们——吸引到《古墓丽影》这款游戏中来的，一番生理臆想之余才发现这是款经典的好游戏，我们由此不难看出广告宣传效应的重要性。现在，共有至少7位欧美明星形象代言过劳拉，而当红好莱坞大腕安吉丽娜·茱莉更是亲身饰演过两部《古墓丽影》，那性感的嘴唇令人们心目中的劳拉形象更加圆润饱满，几欲一亲芳泽。



说到劳拉这个角色本身，你不要想当然地以为这只是一个女版的印第安纳·琼斯，她会用花瓶来打消你以为她只是个胸大无脑的花瓶的偏见——不必动怒，要知道，那个敲你的花瓶十有八九会是印加王朝的遗产秘宝，它可比你的脑袋值钱多了。



22 里昂

代表作品《宿命传说》系列

悲伤逆流成河

谈及游戏史上的悲剧英雄，里昂无疑是举足轻重的一个。也许是容貌太过俊美，也许是声优太过大牌（绿川光），也许是境遇太过凄惨，这个原本是作为《宿命传说》配角身分出现的少年剑士轻而易举地便抢走了主角斯坦的风头，继而威胁到了整个“《传说》系列”金牌角色的地位。试想一下，一个青年才俊，为了守卫爱人而不得不拔剑面向自己曾经的同伴，最后更牺牲自己令全体同伴们脱险，这是怎样一种催人泪下的场面？在《宿命传说2》里，复活后的里昂戴上了面具，易名为裘达斯（“叛徒”之意），这又是怎样一种哀婉的伤感（尽管那薄薄的面具戴与不戴实在没有多少区别……）。所以，现在我们看到的官方“传说”角色人气大排名中，里昂以压倒性的优势牢坐冠军宝座实在是理所当然的事情——哦，对了，顺便补充一下：第二名是裘达斯。

23 大神一郎

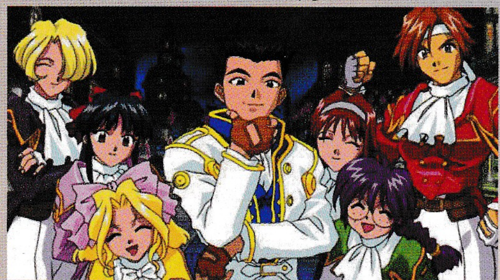
代表作品 《樱大战》系列

万花丛中过，绿叶沾一身

如果上帝给你一次选择成为某个游戏男主角的机会，你会挑哪一个？《暗黑破坏神》里"给全世界美女带来幸福"的D·S？不不不，那是漫画……好吧，我承认我有将大家往《樱大战》方面误导的嫌疑……

没人知道这个军阶少尉的小白脸究竟前世修了什么缘，居然能独享如此齐人之福，他身边无论何时都围绕着各色美女，大和抚子有之，千金小姐有之，眼镜博士有之，格斗健将有之，妩媚怪盗有之……甚至还有两位不足学龄的标准萝莉。相信若不是当年的妇女儿童保障法还不够完善，大神一郎保准吃不了兜着走。总之，关于大神一郎这个人，玩家们众说纷纭，有人说他是个不折不扣的花心大萝卜，有人说他是守护世界和平的英雄，还有人说他是个从一而终的谦谦君子……其实，为了这个争论着实没有什么意义。因为他就是你自己。





24 S.T.A.R.S

代表作品 《生化危机》系列

Story of ours life



克里斯、吉尔、瑞贝卡、巴瑞……平心而论，浣熊镇警局的这些S.T.A.R.S中任何一人都足以挑出来单独做个英雄代表，但是很遗憾，一是我们的这个专题篇幅不够，二是许多重复的情节可能略显冗余，故此还是在这里整合到一起评论为妙。

难以想像他们在浣熊镇上承受的是怎样一种压力，面对超越人类常识的怪物，面对曾经还是战友的丧尸，面对以抹杀S.T.A.R.S为己任的强敌"追踪者"，他们体现出来的是超人的毅力与体魄，以及人类在求生存的本能下爆发出的无限勇气与智慧。S.T.A.R.S所代表的，是团队精神下的英雄主义，在眼下的时代，这很难得。

25 克劳德

代表作品 《最终幻想VII》系列

不再独自一人

他自闭过，在很久很久之前，甚至于很久很久之后，冷淡的面容似乎容不下任何人站在自己的身边，除了脑中的自我之外，谁都不愿理睬；他坦率过，仍是一个普通神罗士兵的时候，暗自憧憬世上最强的战士，面对羡慕的一级战士露出羞涩的笑脸；他也坚强过，即便生命垂危也竭尽全力将萨菲罗斯丢下魔晃之河，为了关心自己的人终于摆脱萦绕于心中的阴影。

他并不是一个传统的英雄，自闭、懦弱、人生的1/10甚至作为另一个人而活，但这也让他的真正魅力没有被掩盖，让他在神色黯淡时，牵动所有人的心弦。

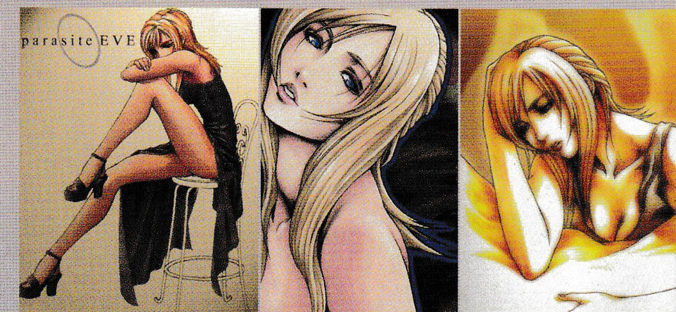
他可以快乐，也可以更加成熟，可以得到超越时间的爱，让第七天堂的温暖抚慰疲累的心灵，却宁愿独自一人行走在荒野之中——不是为了自己，而是为了祭奠曾经失去的朋友。不管人们怎么为他担心，依旧让任性与责任在心中矛盾共存，但他不再像过去那样迷茫，至少克劳德清楚，自己不再是一个人。



26 阿娅

代表作品 《寄生前夜》系列

勇气是一种标志



《寄生前夜》中，她是初出茅庐的小警察，穿着黑色晚礼服与高跟鞋，和事后看来如同尘埃一片的世家子弟坐着轿车，在圣诞夜欣赏歌剧，既不如现在般成熟也不算清涩得让人害羞，即便是在散发出阵阵恶臭的下水道中脚踏污物，也丝毫不曾让她的美貌与魅力打上丝毫折扣，更何况，她还有美丽的双眼，修长的腿，绸缎般的皮肤和在女人中难以找到的勇气。

几年之后，她穿着简单的牛仔外套前往荒漠中的小镇调查另一桩让人唯恐避之不及的怪事，面容比之前更加年轻稚嫩，但是再也不会有人将她当作另一颗转瞬即逝的流星和冒险故事中微不足道的符号。

"我到底是什么？"她也曾在异化中静静质问自己，而这些不过仅是成长中的一颗石子，很快便在日出前的大海中溶化殆尽。

在她所面对的敌人眼里，阿娅强大且坚定，足以将一切错误毫不留情地踢回正道上去；在我们的眼里，她是不可跨越的标志，没有印第安那琼斯的自在，却有蜘蛛侠的责任。可能谁也不能再像丹尼尔一样在稚嫩之时偷窥到她的内心，特别是当一切挑战都成为了她与生俱来的义务之后。但是至少她教会了我们勇气，还有责任。

27 飞

代表作品
《异度装甲》

价值也有高低贵贱



他从不喜欢激烈的战斗，宁愿在平静的小村庄中，甘于快乐地普通下去，直到永远。闲时画上几笔涂鸦，随着时光静静老去。

但是宿命总会不断敲响那扇无法回头的房门，逼迫着拥有力量的人与过去决裂，即便那些日子回想起来宛如梦幻。

离开共同生活了三年的朋友和亲人后，回首那因自己的错误而毁灭的村庄，他怀疑一切都不过是场可憎的闹剧。

他说，"有时我好像觉得我以前的生活充满了孤独和悲伤，有时又觉得我过去的生活非常幸福快乐，这两种完全相反的奇怪感觉都快让我发疯了……"

他的心中一度充满仇恨与痛苦，罪恶与愤怒，每个人都逼迫着他不断战斗，而他仅仅希望回到之前的生活——这个愿望对于一个被赋予重任的人来说实在是太奢侈了一些，不然他为什么会听到音乐盒中传来的乐曲时，心中充满悲伤？为什么脑海里时常出现一个模糊的少女身影，仿佛已经经历了万年的思念？

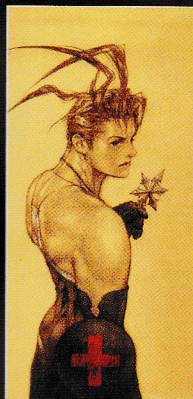
最终，他还是选择继续向前走，将对过去的怀念默默保存在心中，这样是最好的。

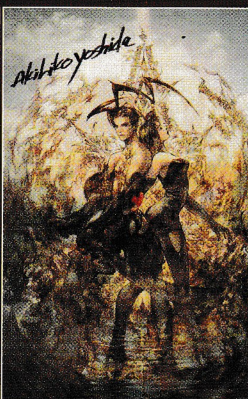
神与人？生命的原初？真正的自由意志？不，他心中最有价值的，还是那个经历沧海桑田，时光变迁，万年洗礼才再度相逢的爱人。

28 阿什雷

代表作品
《放浪冒险谭》

卷走黑暗的放浪者







这个男人的一切都与疑问有关。

为了寻找希德尼——巴尔德鲁公爵宅邸占领事件策划者，他只身一人潜入了雷亚蒙德，被妖魔所栖息的这座废都因何湮灭，可能再也找不到几个人知道真相。

他坚守自己的职责和使命，渐渐发现，在废城之中，无数势力勾心斗角，不到这场伟大遗产所属权的争夺战结束的一刻，一切匪夷所思皆有可能。

面对着纷涌而至的黑暗之力，信奉神的仆人如陨石堕落，身分不明的神秘男子愈发诡异，所有人都有自己心中不能向外人道明的秘密，企图以欲望和龌龊遮蔽神圣，而他毫无破绽，默默坚持着自己的道义，连露骨的黑暗也无法扭曲。

他也曾感到胆怯与后怕，在已经记不清的昔日，自己是不是曾经亲手杀死了珍视的妻儿。那天阳光强烈，风和日丽，碧绿的草丛上整齐摆放着野餐的美味菜肴，这些美好让他的罪恶更加赤裸。

最终，他将继承人们所寻求的黑暗力量，这是最讽刺的地方，最不想得到黑暗之力的人却笑到最后——或许阿什雷会用它们做些好事，毕竟，这一路上已经见证了太多的牺牲与鲜血。

大概这些力量对他来说最值得的地方，就是证明了曾经美好的昔日不曾因自己的罪恶染上污浊，为此，他很愿意担负上各种罪名，成为一名放浪者，余生为了洗清手中的鲜血而活。

谁知道呢？

29 蕾吉娜

代表作品
《恐龙危机》系列

美女与恐龙

不是每个人都有过与恐龙面对面打交道的经历，更极少有人敢像金刚那样直面霸王龙依然毫无惧色地推倒撕脸，不过我们的蕾吉娜小姐则是个例外，她的故事足以拿去用作《侏罗纪公园》任何一部续集的剧本——哦，对不起，是两部。

她有不怒而威的气质，更有含而不露的美感，这使我们即使身处在危机密布的丛林中依然不会感到胆怯或乏味，没有人比这位孤胆女英雄更适合担任我们的恐龙岛导游了，只是她的行为略有触犯《野生动物保护条例》的嫌疑……





30 蕾娜斯

代表作品
《女神侧身像》系列

永远的铃兰草原

她本是一个喜欢睡在花丛中的女孩，她的梦里也飘着铃兰花香，她梦见众神之王奥丁在呼唤她，于是她醒来了，发现自己是三女神之一，背负的宿命远比想像中更加沉重。于是她开始一点点地完成自己的使命，在空中倾听濒死之人的呼唤，然后前去征收他们的战魂——不必担心这些灵魂的资格，但凡能令她听见心声的，都是各具才能的英雄，而多方收集这些英雄之魂的她，则是英雄们的引领者，就像自由女神的火炬，率领着战魂们勇往直前。其实，无论结局如何，我们只希望她依然徘徊在草原里，希望能随她一同在铃兰花香中再度迷失。





31 达特

代表作品 《龙骑士传说》

龙骑士的咏叹调

坦白地说，SCE的50名员工历经3年精心打造的《龙骑士传说》这款RPG大作在商业上的确败得很难看，但这并不影响里面的一些角色成为经典，譬如主角赤眼龙达特。你可以说他造型平庸、招式单调、性格俗套等等，但却无法否认他是一个真正的英雄。是他把原本水火不容的巨人族、有翼人族、龙族、人族等团结起来，向世界树诞生的第108个种族——同时也是负责毁灭一切的最后一个种族：破坏神——毅然提出了宣战。而最终战中挡在BOSS前拦住他去路的，则竟然是他失散已久的亲生父亲……并不是每个英雄都能承受住如此的震慑与压力，但达特做到了，且微笑着。

32 芭月凉

代表作品 《莎木》系列

孤独的复仇者



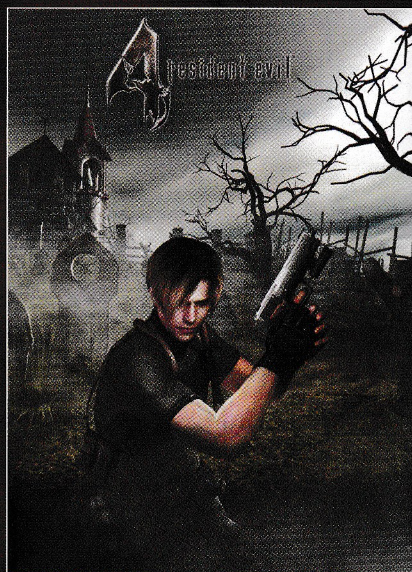


拜SEGA的光环与铃木裕的大名所赐，芭月凉还未出生前便拥有了"前无古人"的巨大名气。然而游戏发售后的反响证明，并不是每个玩家都肯为这种标新立异的"FREE"类游戏心甘情愿地埋单，软件的颓势与硬件的疲软合力缩短了《莎木》的寿命，令凉的复仇计划难得善终。不过没关系，芭月凉的魅力并没有因此减弱多少，反而更加平添了些许悬念与神秘感。源自《VR战士》的动作引擎令凉的一招一式有板有眼，众多分支情节则令凉的形象更加丰富饱满。也许凉的复仇心愿现今只能沦为一个幻想，但一个拥有幻想的人却绝对不容我们忽视。

33 里昂

代表作品 《生化危机》系列

游戏史上最帅的特工



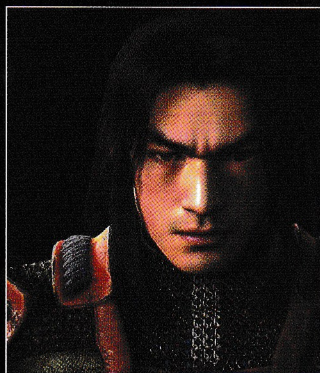
没人知道从《生化危机2》到《生化危机4》的这段时间里在里昂身上究竟发生了，导致其由一个稚气未脱的小警员摇身变成了即使看见久违的心上人也能异常镇静地说出"哦"的老江湖。他的身上有着太多英雄先驱的典型标志——如上帝亲自雕琢出的英俊脸庞，修长、匀称而又强健的体魄，各种武器样样精通的战斗技术以及系统数据几近溢出的幸运值——当然，这点通常是要靠玩家的反复S/L来配合的。总之，在如今炙手可热的一线男明星中，里昂的身价绝对是天王级的，也无怪被他救出的总统千金会依偎着他问道："How about your girlfriend? "呃……亲爱的小姐，这显然是一级商业机密。

34 明智左马介

代表作品 《鬼武者》系列

战国乱世幕末的影武者

很难讲明智左马介的辉煌成就是得益于金城武的形象代言，还是游戏独特的系统设计，也许两者皆而有之，不过相比之下显然还是前者的分量更重些——从《鬼武者2》换成松田优作担钢男主角后销量立刻大跌这一事例不难证明（笑）。在我们看来，左马介的伟大之处在于他谱写了一段曲折磅礴的野史传奇，为第六天魔王织田信长的神秘感又抹上了重重一笔。再有则是……拉拢了一大票金城武的FANS迈入了游戏圈，嗯，你要知道，那可不是笔小数目。





35 但丁 还能再华丽一点吗？

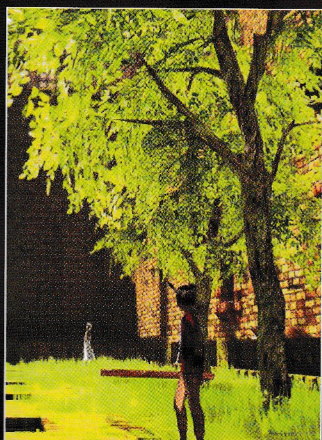
代表作品 《鬼泣》系列

双枪与大剑的怪异组合，鲜红如火的披风，酷死人不赔命的银发，略显嚣张挑衅的个性……恶魔猎人但丁的特征是如此地鲜明且别具魅力，从而使Capcom的主角塑造标准也迈入了新人辈出的后现代。也许是上世纪末本世纪初流行的那些闷骚型主角量产得已经让玩家们倒尽了胃口，叛逆的但丁一经出现便以标准的喧哗流POSE吸引了无数人的注意。是的，这与造型无关，完全是个人的性格魅力使然。不相信?《鬼泣2》里沉默寡言的中年版但丁引发的销量滑坡就是铁一样的明证……好吧好吧，台下的大叔控们，我尊重各位的上诉权。



36 ICO 古堡的成人之礼

代表作品 《ICO》



有些力量是巨大的，除了全力与它抗拒之外，你别无他法。

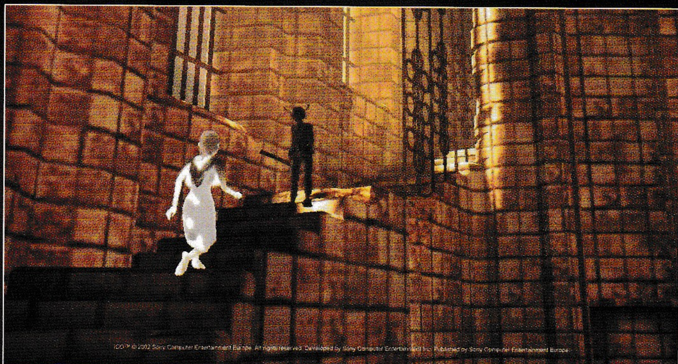
ICO由始至终的想法都很简单，带上YORDA离开古堡，保护她的白色身体不为黑影所玷污，至于那些乱七八糟的各种阴谋，他才不打算理会，但幸福却在即将到达大门的前一刻戛然而止，YORDA被带回了古堡的最深处。

你知我也知，接下来的选择并不难以决定。

他穿过曾经两人一起走过的漫长道路，身披破布披风，手持一片木棍，头上伸出两个滑稽的角，这是13岁少年迅速成长为成人的一刻，眼神中有着与年龄不符的坚定。

他喜欢拉着YORDA的手这样奔跑，喜欢两个人一起见到外面的世界，而他不过是个因为怪异而被送进古堡成为祭品的孩子，甚至来不及体会世间的平静与快乐。直到打败了那股巨大的力量，失去与生而来的两只犄角——或许这两只犄角，本就是属于他的砺炼。

之后的ICO，是像他终于成为的成人一样生活，还是像孩子般找回失去太快的童年呢？相信他，他会有一个好的方式处理。



37 尤娜 用完美来诠释完美

代表作品 《最终幻想X》、《最终幻想X－2》





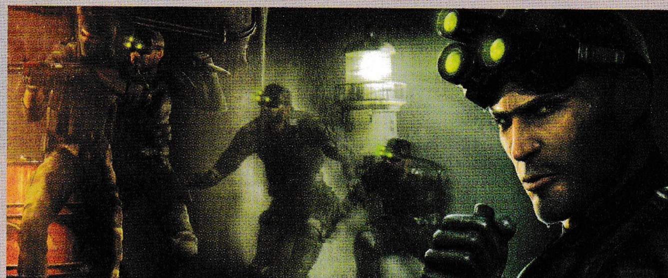
她拥有无可挑剔的外貌与温柔，她坐拥《最终幻想》历代最高人气女主角的头衔，她是《游戏机实用技术》上镜次数最多的封面女郎——这是我们对她那天赋美貌的认可。然而尤娜的天分显然还远不止这些，她的魅力弹性远超你我的想象，她既可以在《X》中小鸟依人地在幻光河中静静哭泣得我见犹怜，也能够在《X－2》里以歌姬的动感造型将场内的快乐气氛推向高潮，以致于我们现在依然为她的变化感到惊讶。她究竟是一尘不染的天使，还是充满诱惑的恶魔？没人敢下定论。我们只记得恩格斯曾经说过：艺术之所以被称为艺术，在于它有不同诠释。

38 山姆·费舍尔 令人闻风丧胆的“三绿”特工

代表作品 《分裂细胞》系列

如果你看到一个人掏出麻醉枪潇洒地从背后一枪将敌兵射倒，那么他可能是詹姆斯·邦德；如果你看到一个人在敌兵身后将其勒晕，那么他则有可能是索利德·斯内克；但如果你看到一个人径直从天而降扭断敌兵的脖子，那么不用想，他一定是我们的山姆。

倘若说美剧《24》最大的成就在于塑造了一个不羁的联邦探员杰克·鲍尔，那么《分裂细胞》则为我们带来了另一个剽悍的特工形象：山姆·费舍尔。两人的出身与经历都异常相似：接受精锐训练，在反恐部门身居要职，家人遭受变故，打入黑帮内部担任卧底……还有，就是那不拘一格的处事方式与当机立断的果敢。然而他们不同的是，在光与影之间扭转徘徊时，杰克曾经沉沦过，但山姆却从来没有，将来也不会有。





39 士官长

代表作品 《光环》系列

集先进科技于一身的超级战士

约翰，一个烂大街的名字，相信更多的人更喜欢称呼他为士官长，或者斯巴达117，因为在从头到尾的故事中，他就是一个只有战斗番号的战士。他一直在创造着奇迹，不管是在游戏中还是在现实中。他在游戏中所向披靡，完成着一个个看似不可能完成的任务。他的战绩是整个地球的骄傲，也是敌人的噩梦。而在现实中，他已经"谋杀"了超过1500万人，而且这个数字还在不断上涨。士官长让一群又一群的人成为他的信徒，因为他的强大，因为他给人带来的震撼……但是这一切的光辉之后，很多人并没有记得他真实的名字。当《光环3》的结尾处，科塔娜说道："约翰，很高兴能和你并肩作战。"这一刻，我们泪流满面……

40 乔伊

代表作品 《红侠乔伊》系列

电影世界里的平民英雄



一个普通的少年，或者说是一个普通的追星族，这是乔伊最初给我们的印象。不过他的喜好有点儿奇怪，他最热衷的是在空荡荡的影院里为看过无数遍的陈旧英雄片喝彩，或是在橱窗前，盯着积满灰尘的蓝队长模型傻笑。直到有一天，自己的女朋友被电影世界中的邪恶力量抓走，热情自信的乔伊便义无反顾地进入电影世界，上演一场英雄救美的好戏。

乔伊在这个神奇的世界里的成长并非是把强大的VFX能力运用自如，而是当他了解到自己终日膜拜的偶像是最终面对的敌人时表现出的坚定。游戏的高难度让我们了解到要实现英雄梦，艰难险阻是必然的，除此之外，要成为英雄，内心还需要更多的磨练。



41 索拉

代表作品 《王国之心》系列

童话世界的救世主



其实索拉不想当什么英雄，这个心地善良的少年一心想的只是和青梅竹马的好友凯丽及利库在一起，三人无忧无虑地生活在命运之岛上就好。但可惜的是天非要降大任于他，只有拯救世界的英雄才能得到的键刃非要选择他作为自己的主人，再加上利库与凯丽也遇到了危险，所以索拉就只好拿起键刃，带着唐老鸭与果菲一同去寻找自己的朋友，顺带拯救各个陷入危机中的童话世界。

利用手中的键刃，索拉可以消灭侵略童话世界的黑色怪物——无心和无存，并将该世界的大门关闭，以令无心无法再来到这里。在不断寻找同伴的旅途中，索拉拯救了《狮子王》、《木兰》、《圣诞夜惊魂》、《小美人鱼》、《阿拉丁》等数个世界，与那些曾给我们带来无数欢乐的角色们接下深厚的友谊，同时还接连击败了以魔女为首的恶人势力、安塞姆控制的黑暗势力，以及掌管无存的神秘集团——XIII机关。此时的他已经真正成为了一名被世人敬仰的英雄，不过对于这位少年来说，能在最后再度与两位好友回到美丽的家园，那可比什么英雄的名号更让他兴奋得多了。

42 成步堂龙一

代表作品 《逆转裁判》系列

真相的困惑

做一个铁面无私、冷淡寡情的正义使者，还是一个为感情所征服、活得自在的普通人？

这是一个问题，身处于成步堂龙一这样的身分下，困惑只会有增无减。

能力越大，责任越重；挣扎越多，崩溃越快。面对熟识之人屡屡卷入罪案之中，凶手时常出乎意料的局面，律师并不是一个好的选择，特别是像成步堂一样，正义近乎于天性的人。

恩师千寻意外去世，宿敌与挚友御剑去向难明，身边的友人总是在危险中徘徊。反过来，他也能睁一只眼闭一只眼，至少不会年近不惑还失去律师资格，在一间俄罗斯饭店中弹琴打牌。

但比起这些事来说，他更在乎事实的真相，随着罪恶的脉络抽丝剥茧，这才是穷尽一生的宿命。我们应该感谢制作方的仁慈，不曾让他所珍视的人们站到黑暗的另一面，至少在回到熟悉的事物所中，还有亲人和朋友对他微笑。



43 马克思·佩恩

代表作品 《马克思·佩恩》系列

暴力美学的坚定贯彻者



这款游戏曾经被许多国内游戏媒体生动形象地译为《英雄本色》，然而颇具讽刺意味的是，主角马克思·佩恩其实是一位典型的反英雄角色。为了复仇，这位前警官几乎不择一切手段，彻底地将自己堕入了原力的黑暗面。在招牌式的"子弹时间"里，他的枪下通常不留活口，无论对方是罪大恶极的暴徒还是街头耍痞的小混混，他从来不用"你被捕了，你有权力保持沉默"这种老套说辞，而是直接砰砰几枪过去爆头了事——通常只有剧情紧凑的动作大片才这么干，所以，这款游戏给你带来的感觉更多是吴宇森式的暴力美学，并非任何繁冗琐套。在这个后现代的快餐年代里，我们在某种程度上需要这样的精神领袖。

44 威尔

代表作品 《影之心》系列

以"拯救世界"为乐趣的另类英雄

这位小哥英姿勃发，相貌俊俏，骨骼清秀，端的是一副当英雄的好材料。但每次看到他那副吊儿郎当打呵欠及动不动就耍无赖的样子后，"英雄"二字立刻就会从你脑海中骤然消失。

威尔拥有能吸取怪物之魂而变身的"融合"能力，曾打倒了从外星飞来的超神从而拯救了世界，也因此被某秘密结社恐惧地称为"弑神者"。但这位黑发青年可没想那么多，所谓的"拯救世界"不过是他的个人兴趣而已，地位就和"我最喜欢吃的就是巧克力所以要多吃点儿"差不多。而在战斗中，他也经常能把自己的对手气得七窍生烟，比如大敌当前他最感兴趣的却是对方的飞毯究竟从哪里可以买到什么的。要说他那批队友也是群活宝，比如喜欢COS斯内克和夏亚的白狼布兰卡，比如险些被自己的宠物吃掉的露琪亚，比如一副特摄片英雄感觉的BL肌肉男约阿希姆，再比如喜欢帅哥、但更喜欢看帅哥BL的小公主安娜斯塔西亚……说实话，和这帮人在一起，哪怕你真是英雄也会没个英雄样的……



45 汪达

代表作品 《汪达与巨像》

苍穹下不只是寂寥



汪达，身世背景一概不知，为了拯救爱人来到一片无尽之地，陪伴身边的只有一匹骏马，除此之外就是偶尔飞越天际的苍鹰，为了爱人要在这片大地打败16个巨像，但是面对着难以忍受的寂寞和孤独，谁相信他能坚持呢？

举起往昔之剑的他是不是仍旧怀念着曾经美妙的过去，奥菲欧为了逝世的妻子尤利狄斯毅然前往冥府恳求哈迪斯的恩惠，最终却仍是天人相隔，类似的故事没有过幸福与快乐的结局，我们知道，汪达也知道。

但他仍然踢下脚下的马刺，任由阳光指引出下一场几乎看不到胜算的战斗，从爱人离去的那一天开始，剩下的生命都是为了一个目标而活。

人们说，女孩醒来时不见汪达的眼神，可以让任何人为之心碎，而这眼神，没有了汪达的爱，不知会变得多空洞。

如果汪达看到另一次自己曾经历的痛苦，不知道他是不是宁愿静静守候在爱人身旁——至少苍穹之下不只是寂寥。

46 桐生一马

代表作品 《如龙》系列

极道之龙

别人说他是近几年来难得一见的真正的男人，却总被拿来与混迹于黑帮的无道歹徒相提并论，他并不在乎这些称呼上的细节，任由众说纷纭，身影出现于神室町中，便会引来一场血雨腥风。

别人说他缔造了暴力之城的传说，为了朋友和心爱的女人，依然背负着杀死老大，背叛帮会的恶名，在罪恶的深渊中沦丧，将世间法纪如破旧的纸片般抛开，他却暗自保护着朋友留下的女儿，宁愿在众人的期待中作一次漫长的消失，直到宿命将他引向该去的地方。

"我的朋友还在这里，我可不会抛下他一个人离开。"

大阪众黑帮曾将目标锁定在他身上并悬赏一亿日元，他只是不屑地拒绝了独自离开的提议。生命与安全对他来说并不是不值得珍重的物品，但是比起失去心中一直奉仰的道义来说，并不足以阻挡他所认定的方向。

真实的桐生一马，就像一个超越了时空的武士一样，坚定地追寻心中的极道，好在他自己寻求到了属于自己的安乐港，虽是人中之龙，却已不再天煞孤星。



47 巴尔福雷

代表作品《最终幻想XII》

愿望，大概就是更随心所欲

他曾经说过，自己才是真正的主角，确实如此，在伊瓦利斯大陆中没有人比他更光彩夺目。他不受道德的无聊约束，作为一个空贼，凭着自己的想法而活，当梵因为诸多烦心事所苦的时候，大可轻松回到自己装饰精美的飞空艇中，吃点精心挑选的食品，喝点库藏已久的美酒，然后悠然自得地等着更有趣的事情发生。反正他才是真正的主角，那些用来约束普通人物的法则完全可以视为过眼云烟。

他不是一个在乎所谓正义的人，也不喜欢为正义所战，让我们更为印象深刻的时刻，是乘坐飞空艇洒脱离去的背影，而不是站在队伍中与帝国对抗的英姿。于是在大多数时候，他以自我意识代替使命与责任感，令人惊讶的是，那份游离于世间琐事之外的个性，居然看不出任何刻意逢迎与虚假掩饰——看来他是真的不想成为一个英雄。

但谁知道呢，即便是素来以自由为目标的空贼也有一些其他的想法，譬如说为世界的和平稍稍做出一点贡献，与其将它归结于历史的洪流，不如说是巴尔福雷自己的选择。

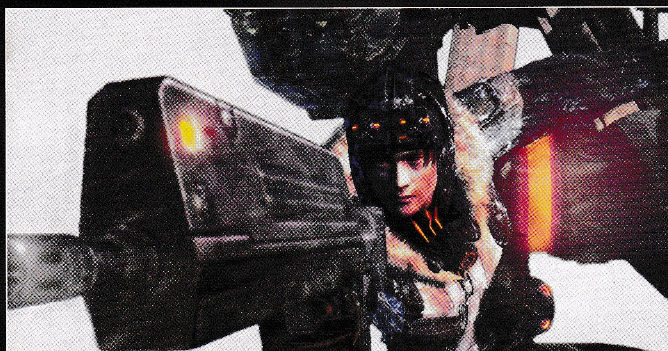
正因为如此，不希望成为英雄的人变成了英雄，我们只需要再等等，等待他回到天空中去，在女性和酒精中，在唠叨与随意中，自由自在地生活，直到另一件看起来有趣的事情出现。



48 韦恩

代表作品《失落的星球》

韩流侵袭日本游戏



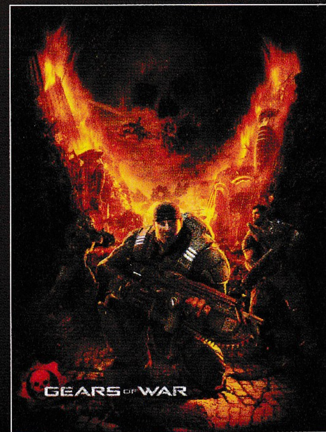
李秉宪？好像听说过……要问他演过什么，估计大多数国内的游戏男生都说不出来。通过Capcom大作《失落的星球》，让更多人认识这位韩国影星，同时我们也在第一时间内记住了这款原创作品。记得游戏刚刚公布的时候，我们都没有记住《失落的星球》这个名字，大家都会不自觉的说：哦，不就是那个韩国人出演的游戏吗？让人们记住这款游戏可能正是稻船敬二邀请李秉宪加盟《失落的星球》最主要的原因，两者相互作用给游戏带来了较好的宣传效果。李秉宪担任了男一号——一名雪贼的后裔韦恩。说实话，李秉宪的脸庞和气质与《失落的星球》相去甚远，如果他和其他NPC站在一起，你会觉得他就像个外星人一样的引人瞩目。我们在游戏中完全感受不到主角韦恩的帅气和勇敢，我们能对他的最高评价就是憨厚老实。

49 马库斯

代表作品《战争机器》

异形+铁血战士才有可能对付的男人

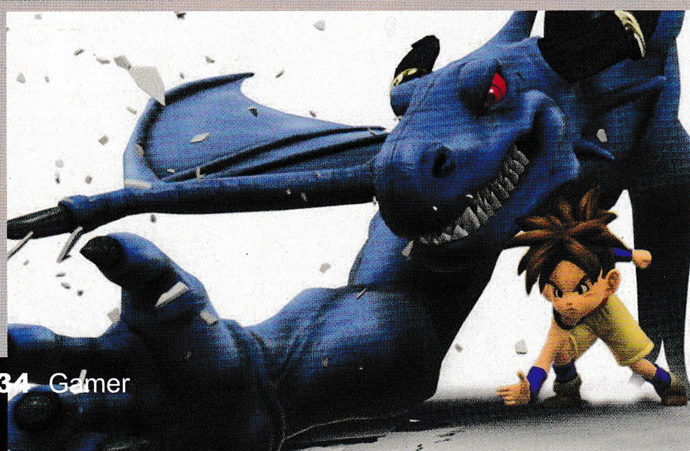
阿诺德·斯瓦辛格是健美界的神话，这我们都知道。在另一个力与美的领域当中，麦瑞斯·普扎诺斯基(Mariusz Pudzianowski)成为了公认的世界上最强壮的大力士，他几乎包揽了近年的所有大力士冠军赛的冠军，他是波兰人的骄傲——于是，他不可避免地引起了另一个从名字上就能看出有东欧人血统的人的注意，这个人的名字是——克里夫·布雷金斯基(Cliffe B.)，他是2006年把整个世界都轰得呜呜做响的游戏《战争机器》的创作者。《战争机器》的主角马库斯·菲尼克斯可以是任何铁血硬汉形象的翻版，这一点大家心里都有数，但当我们第一次在游戏中看到那张根本不可能会笑的老脸的时候，心里还是被狠狠地震了一下，他是那种你根本不敢靠近搭话的人，他那幅凶狠且底气十足的样子会让你觉得他一定会是战场上的最终胜利者。



50 修

代表作品《蓝龙》

将心中的勇气凝聚为光



《蓝龙》的主人公修是一个典型的日式RPG英雄。他出身贫寒，除了勇气过人和拥有很好的同伴之外简直一无事成，不过世界偏偏就是被这样的角色给拯救了。修的口头禅是“绝对不能输”，无论面对怎样的敌人时他都面无惧色，因此游戏中也只有他一个人是没有逃跑这项指令的。不过在冒险的途中，面对力量比自己强大得多的魔王奈那时，因为要拯救昏迷的同伴，他破天荒地选择了撤退。但这并无损于他的形象，因为他身上依然有着无穷的勇气，只是他已经明白了勇敢和鲁莽并不是相同的。在感情方面修是相当迟钝的，不过在面临青梅竹马要被好友抢走的局面时，修也终于认清了自己的心意。只不过他的青梅竹马可不是什么省油的灯，修的感情之路还有很长的路要走。

征服世界的日本游戏文化

上半部分《征服世界的日本游戏艺术》介绍了上世纪七八十年代的日本游戏艺术发展，下半部分将围绕九十年代之后的发展，描述日本游戏艺术与文化现状，并阐述日本游戏设计理念对世界的影响及其未来趋势。

■文／Chris Koler
■译／清国倾城

壹 游戏音乐与音乐游戏 Game Music, Music Game

游戏音乐 Game Music

2004年5月10日，交响乐之夜。听众们来到了奢华的洛杉矶沃尔特·迪士尼音乐大厅，他们等待着洛杉矶交响乐团和洛杉矶大唱诗班的演出。刚刚建好的大厅里有2265个座位，全部坐满了人。门票在演出的前几个月就开放预订，只用了三天时间就被抢订一空。听众们忘情地等待着，指挥家米格·哈斯·贝多亚举起了他的指挥棒，他把指挥棒轻轻向下一挥，唱诗班开始演唱当晚第一个曲目的开场音符——那是来自《最终幻想VIII》的《Liberi Fatali》。

对于美国人来说，这可能是一辈子只有一次的演出，但是在日本仅2003年就有至少三场大型游戏音乐会。4月27和28日，在涩谷AX音乐厅里，《最终幻想》音乐制作人植松伸夫刚建立的摇滚乐队“黑魔导士”演奏了十部《最终幻想》游戏的战斗音乐摇滚精选曲。植松伸夫因为崇拜钢琴摇滚大师艾尔顿·约翰而开始了他的音乐生涯，此前他从未有机会在音乐厅演奏自己的音乐。

7月19日，音乐制作人樱庭统坐在海滨音乐厅Zepp Tokyo的舞台上，与他的好友一起演奏了《星之海洋》和《女神侧身像》的精选曲目。在那场音乐会之后的聚会中，樱庭统会见了他的老朋友岩垂德行——《格兰蒂亚》和《露娜》的音乐制作人。

9月14日，继上一年的任天堂经典游戏交响音乐会大获成功之后，任天堂在东京青年馆音乐厅举办了“马里奥与塞尔达现场音乐会”，演奏了宫本茂经典名作的拉丁乐版、乡村音乐版和大乐队精选曲。

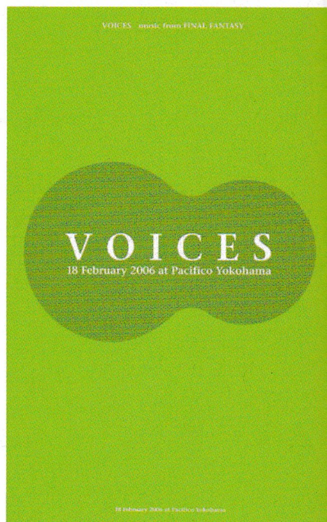
这些音乐会都有一个共同点，就是他们演奏的音乐都会推出CD。在日本“游戏音乐”也是一种流行文化现象，有些音乐不仅在游戏的粉丝中很流行，甚至达到了主流音乐的流行度。而音乐会的现场录制版CD通常都极为畅销。

游戏音乐的发展之路很曲折。1984年4月25日，Namco推出了《电子游戏音乐》的磁带和大碟版，由Alfa Records发行，售价2000日元。该唱片收录了Namco的一些街机游戏原创音乐，如《吃豆人》、《小蜜蜂》等，它是有史以来第一张上市销售的游戏唱片，在当时是非常新奇的。同年末Namco还推出了一张加长版，加入了《超级铁板阵》。到了1986年，随着FC带动的电子游戏热潮，同年上市的游戏音乐专辑达到了27张，其中有一半是以索尼新推出的CD格式发行的。这些唱片大多仍然是由Alfa Records发行，除了Namco外，还收录了Hudson、Capcom、Tecmo、世嘉和Konami等公司的游戏音乐。这些唱片都不是FC的原声音乐，而是由昂贵的乐器设备重新演奏录制。

1987年推出的游戏唱片有39张，其中最有影响力的是《勇者斗恶龙音乐会版》，这是杉山孝一谱曲的《DQ》前两代音乐的现场录制版，由东京管弦乐队在东京三得利大厅演奏。据称正是因为这场音乐会以及随后推出的CD，游戏音乐开始真正成为音乐类型的一种重要支流。由此产生的滚雪球效应让1988年共出现了62张游戏唱片，到了1990年已经有135张。到1998年的巅峰期共有463张游戏唱片推出。这些衍生于游戏的音乐也形成了自己独立的市场，例如樱庭统的音乐迷就算不想玩《星之海洋》新作，也会购买他的新CD。

日本是音乐爱好者的天堂，大大小小的唱片店到处都是，并且店里可以选择的音乐种类超多，几乎所有店都有游戏音乐专柜，他们大多被放在动画音乐专柜旁边，他们的人气不相上下，并且紧密相关。将这些游戏音乐带回家，拆掉塑料膜，注意不要破坏CD盒的侧标——如果这种CD成为绝版，有侧标且保存完好的CD收藏价值就会倍增。将这些唱片放进播放器，听完几首之后你就会知道为什么这种游戏音乐的狂热只属于日本——他们实在是太出色了！

为什么？是因为日本人的完美主义吗？又或者是因为在日本很多年轻音乐家喜欢在游戏产业工作，就像很多学油画和雕塑的天才年轻画家选择漫画行业一样？这可能也是一部分原因。美国世嘉音乐部前主管斯宾塞·尼尔森在《手柄王国》作者赫兹的采访中认为，日本人有一些内在的东西让他们可以为MD做出令人难以置信的音乐，这是他的美国团队不可能做到的：“日本人可以用芯片做出很惊人的东西。那种完美主义植根于他们的行为方式以及他们的文化中。”尼尔森说，他们的日本作曲家不是先做出完整的音乐然后再想怎么压缩到16位机中，而是用编程语言来谱曲，为硬件的特点贴身制作音乐。这就像当年宫本茂从点阵图开始绘制游戏角色，然后再根据点阵图的形象来绘制包装和插画。这就是区别所在。



▲Square Enix于2006年6月21日推出的《最终幻想》横滨音乐会现场录制音乐CD。

游戏音乐的潮流好几年后才传到了美国，Square在美国推出了三张游戏音乐CD，随后其美国分公司就关门大吉，在转投索尼阵营后又在洛杉矶重建了美国分公司。1999年，他们推出了四碟装的《FFVIII音乐合集》，但与过去一样仅提供邮购。后来Square与Tokyopop公司合作，这家公司位于洛杉矶，在美国发行日本的漫画、杂志和动画，他们的CD发行网络覆盖了多数游戏和动漫店，也进入了部分主流市场。随后几年里，Tokyopop推出了6张《最终幻想》游戏音乐CD。

不过游戏音乐在美国的真正发展与Tokyopop无关，而是从网络开始。首先是一群爱好者们将音乐


▲2006年2月18日在横滨举办的《最终幻想》管弦音乐会现场，类似的大规模音乐会在日本经常召开。

转成了MIDI格式，随着网速的提升，各种MPG、MP2以及MP3格式在网上纷纷出现，游戏音乐在网上如野火般蔓延，这是很多美国玩家获得游戏音乐的惟一渠道。在这种局面下也诞生了一些音乐狂热者，于是一群爱好者们成立了“庄严混音计划”。该项目从1997年开始，是音乐家兼植松伸夫迷史蒂芬·肯尼迪的提议。那时史蒂芬·肯尼迪在密苏里州奥扎克大学就学音效工程及视频制作专业，他花了两年时间的研究以及不断往日本打电话，才打听到了植松伸夫的联系方式。那时植松伸夫正在檀香山为《FFVIII》创作音乐，他让肯尼迪直接联系拥有其全部作品版权的Square音效部。


■植松伸夫

经过8000个小时的努力，“庄严混音计划：向植松伸夫致敬”终于推出，这是一张来自真正的植松伸夫迷的专辑，肯尼迪在小组的项目声明中说：“那伴随我们青春岁月的简陋声音凝聚了很多作曲家们真正的天赋……我们这个计划的目标是记住那些伴随玩家成长，让我们深爱的老歌……”

“庄严混音计划”当时在铁杆玩家中成为一个现象，1300多人捐助了4万美元用于支付音乐和制造授权。后来还出现了一个OneUp工作室，这个音乐爱好者组织在每次“庄严混音计划”的新专辑发布现场，以及各种游戏玩家聚会中都会演奏各种游戏歌曲，他们也推出了自己的CD，其中第一张专辑是为了纪念Square的另外一位音乐制作人：光田康典。

龙吟：光田康典 Making a Dragon Cry: Yasunori Mitsuda

我在2002年11月采访过光田康典，那是在光田康典Procyon工作室附近的一家酒店里。这位前Square音乐人成了自由音乐人，他为《超时空之钥》、《异度装甲》、《超时空之轮》等游戏创作的音乐让他举世闻名。有人认为他的作品比植松伸夫更出色。我认为光田的音乐无论出现在哪一款游戏中，都会成为亮点——他能让一款原本无聊的游戏给人留下深刻记忆，能让一款出色的游戏成为经典。

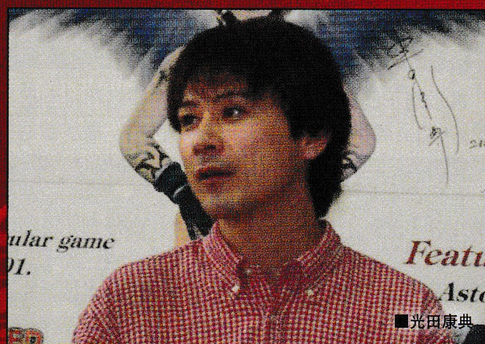
光田说：“我曾是一个非常好动的孩子，喜欢锻炼和体育——棒球、篮球、剑道、柔道、田径。我姐姐有一架钢琴，虽然我也很想弹，但总懒得练。因此那个时候我可不是什么音乐家，而是运动员。”然而上了学后，光田康典开始培养出对音乐的爱好，上了高中后，他开始喜欢上电影，希望有朝一日能够为电影配乐，于是他报了一所大专，开始学习谱曲。

光田不愿意说出他的母校，“因为那里再也没有任何出色的教师了，”他说：“如果人们知道我上过那学校，他们可能也想去那里……我真的希望他们不要去。”不过光田还记得他尊敬的老师们，“他们大多是专业的音乐家，我将会跟随他们，帮助他们。他们给了我很多领域的经验，不仅仅是音乐理论。”

在学习谱曲时，光田康典也找了一些兼职工作，这成为他职业生涯的开始。他曾为Enix制作音效，为Elnard制作SFC游戏音效，以及为PC和PC–8801电脑上的游戏制作音效。“但是这些游戏的名字我都想不起来了。”

毕业后，光田康典应聘了Square的一个音乐制作的职位，虽然他从来没有玩过Square的任何游戏，包括《最终幻想》。他还记得刚开始对自己的职位非常不满。“虽然我的名片上写着作曲家，其实只是做一些音效和编程。我做过《半熟英雄》、《浪漫沙加2》和《圣剑传说2》。哦！我还给《最终幻想V》做过一些东西——你知道开场里的龙吟声吗？那就是我做的。”

光田康典在做龙吟声时赢得了植松伸夫的高度赞赏，他从大老远跑到光田的办公桌前，当场就决定了用那种声音。但光田康典不想永远做音效，终于有一天，他愤怒地走进坂口博信的办公室，告诉他如果再不让他谱曲，他宁愿辞职。没想到坂口博信当时就给了他一个大项目：为《超时空之钥》谱曲！


■光田康典

《超时空之钥》这个项目刚公开时已经成为业界最大的话题，它是《勇者斗恶龙》制作人堀井雄二、人设鸟山明与《最终幻想》设计师们的首次合作，拥有SFC上最强的画面，以及比《最终幻想》任何一部作品都要独特的时空剧情，从设计上说，《超时空之钥》需要独特而卓越的音乐与之匹配。光田康典希望制作突破传统的音乐类型，创造一个充满想象力的音乐世界。该作导演加藤正人是光田康典的密友，因此他们经常讨论游戏的设定和场景。光田康典是一个完美主义者，为了对得起自己的处女作，刚开始时，他自己一人包揽了所有工作，高强度的工作和紊乱的饮食让他得了胃溃疡，音乐还没做好他就被送进了医院。后来植松伸夫开始向他提供帮助。

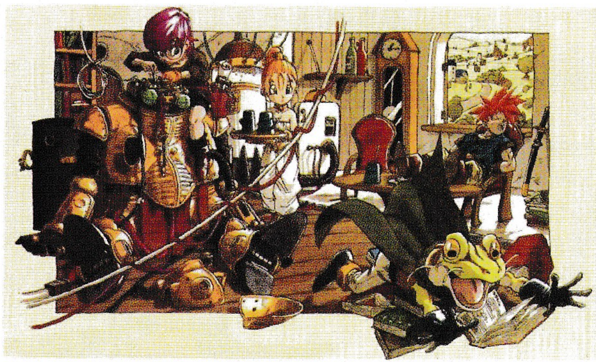
在《超时空之钥》后，光田康典与植松伸夫合作为《前线任务：枪之危机》和《Radical Dreamers》创作音乐。《Radical Dreamers》是在SFC的Satellaview外设上推出的音响小说型文字冒险游戏，通过卫星传输的方式提供下载。这款游戏其实相当于《超时空之钥》的续作，但是除了光田康典出色的音乐外，二者几乎完全没有任何相同之处。其后光田康典还担任了格斗游戏《Tobal NO.1》的音乐指导，接下来的项目则是真正由他独立负责的第一部作品：《异度装甲》。

人们对于《异度装甲》褒贬不一，粉丝认为它就像一部文学史诗，反对者则认为该作游戏性差，剧情过于晦涩，并且还有陈腐的宗教色彩。但是几乎所有人都认可光田康典出色的音乐。光田康典说：“我读过设计文件，所以想要将宗教主题融入到游戏中。我想做的不仅是简单的宗教音乐，而是让人从不同的角度感受到宗教。”

凯尔特音乐在《超时空之钥》和《Radical Dreamers》中小试牛刀，而在《异度装甲》中得到了全方位的诠释。光田康典感觉到凯尔特音乐热潮即将席卷日本，随后《泰坦尼克号》和《大河之舞》的来临证明了他的先见之明。大批爱尔兰音乐家来到日本，凯尔特音乐曲风深受日本人喜爱。为了录制《异度装甲》中的音乐，光田康典专程前往爱尔兰，与Breatnach、Spillane等功成名就的音乐家合作，声乐家方面则请到了著名的凯尔特乐队Iona。

《异度装甲》被光田康典本人认为是他的一大成就，他希望能够有下一次的飞跃。“那时候我感觉到想要在Square做的事已





▲被传为佳话的RPG大作《超时空之钥》也是光田康典的成名作。

经完成了，那是我第一次完全自由的工作，但是在公司的层面上，我却开始失去这种自由。于是我决定去做其他的项目。”

1998年光田康典离开了Square，成为一位自由音乐人，创办了Procyon工作室，为任天堂的《马里奥聚会》、Hudson的《炸弹人64》等游戏谱曲。不过他在当自由音乐人时完成的最大的成就还是为Square制作的《超时空之轮》和为Namco制作的《异度传说》。《超时空之轮》保持了标志性的凯尔特风格，而《异度传说》虽然仍是《异度装甲》的原班人马演奏，音乐上却改成了管弦乐。“做《超时空之轮》时，我试图减少乐器数量，就像唱歌时只配一把吉他。而《异度传说》则是完全相反，我想加入尽可能多的乐器，各种号角，各种管弦……以及一切。”

《异度传说》是当时PS2上音乐方面工程量最大的游戏，45首音乐中只有三首使用PS2内置的音效硬件，其余都是真正CD音质的音乐文件，光田康典亲自录制了其中的20几首。光田康典说：“我要做的不仅是使用于游戏中的音乐，也是我自己想听的音乐。”光田康典说，他希望集结凯尔特的音乐精英们举办一场音乐会，他还希望为音乐剧谱曲。“我刚刚三十出头，他们说音乐家都是在三十多岁时步入黄金时期，因此今后定当有更多好作品诞生。”

音乐游戏 Music Game

> “我经常这么跟我们的音乐家们说：为什么你们不停止为其他人的游戏做音乐，而自己去设计一款音乐游戏呢？”
>
> ——宫本茂

音乐对于剧情阐述与画面一样重要。《动画美学》一书中说：“新手可能会过于注重动画的视觉元素，而忽略了音乐。其实，很多人会发现很多得奖的电影其成功秘诀就在于对音乐的精雕细琢。”音乐到了游戏设计师的手上会变成一件利器，而如果让音乐由玩家控制将会如何？从电子游戏机开始可以处理音乐旋律以来，设计师就一直在思考这个问题。早期也出现了一些音乐学习型游戏，一个很有名的游戏是FC上的《神奇钢琴学习系统》，它附带一个小型钢琴键盘，而游戏卡带里有从初级到专家级的课程，它得到了教育家们的盛赞，但是它的整套价格将近500美元。

早期还有一些常见的音乐游戏是让玩家谱曲，最著名的是SFC游戏《马里奥画笔》中的音乐谱曲工具。玩家可以使用鼠标型控制器，将音符拖到五线谱上，然后设定节拍，播放做好的曲子时马里奥会在五线谱上跳来跳去。

这些有趣的东西只不过是前奏。1996年12月6日，又一个“来自日本的古怪卡通游戏”创造了一种全新的类型，引爆了流行新趋势。这款游戏就是索尼早期在PS上推出的《Parappa the Rapper》。这款游戏描述了古怪的纸片狗的冒险，从6个同样古怪的老师那里学习rap。它在日本立刻取得了巨大的成功，被认为是PS从昂贵的御宅族玩具转型为主流娱乐家电的转折点。在日本，Parappa成为了PS的马里奥，在美国它也风靡一时。

《Parappa》是索尼设计师松浦雅也的处女作。1996年时，松浦雅也35岁，他已经有一份令很多年轻音乐家艳羡的工作。松浦雅也出生于大阪，1983年毕业于立命馆大学产业社会学系。上大学时，他已经对电子音乐非常着迷，与主唱安则麻美一起成立了一个乐队叫做“PSY'S”。1985年，这个乐队与索尼旗下的唱片公司签约。PSY'S是日本最早使用尖端的电脑音效的乐队之一，因而在日本流行乐坛闯出了名气。他们的《Mint-Electric》、《NON-FICTION》、《Emotional Engine》等都有很高的知名度。1993年，松浦雅也与身为CG美术家的夫人季里一起成立了七音社，同年推出了面向MAC电脑的CD-ROM多媒体作品《七色》，成为日本第一位推出CD-ROM作品的音乐家，这部作品也获得了同年的音乐软件“多媒体大奖”。1996年，为了全身心投入到他最新的项目中，松浦雅也解散了PSY'S。


■松浦雅也

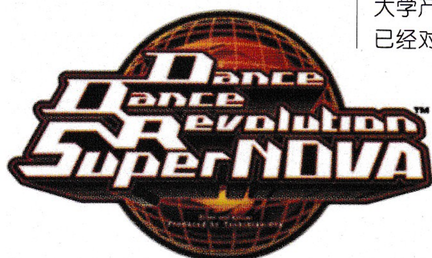
松浦雅也有一位朋友在索尼音乐，后来被调派到SCE，有一天松浦雅也接到了这位朋友的电子邮件：“嘿！来帮我们的新主机做点东西吧！”松浦雅也知道电子游戏需要出色的画面，因此他邀请纽约画家罗德尼·格林布莱德设计角色和场景。他们几年前曾在东京举办的MacWorld电脑展碰面，那时松浦雅也展出了他的CD-ROM多媒体作品，没想到这位来自纽约的艺术家也有类似的作品展出，并且他已经与索尼签了约。

松浦雅也希望设计一个非常容易上手的游戏，因此他立刻就想到了rap。“为了让玩家感受到与音乐互动的乐趣，就要玩起来简单易懂。吉他之类的乐器游戏也很有趣，但只有本身对这种乐器感兴趣的人才会喜欢，而对于语言，所有人都有本能的理解。”

《Parappa》是一个很古怪的游戏，讲述了一个爱情故事，没有坏蛋要杀，没有世界要拯救，只是讲述了一只小狗想要获得向日葵的爱。松浦雅也没想过这款游戏能有多大的反响，他觉得能卖个三四万套就不错了，结果在上市后的前18个月里竟然卖掉了150万套。

《Parappa》建立了音乐游戏的标准，很多发行商开始推出音乐游戏，松浦雅也和他的团队也开始投入两个新项目的制作，包括在1999年推出的姊妹篇《Um Jammer Lammy》，为了庆祝该作在美国上市，索尼还在纽约罗西剧院举办了一场音乐会，同年松浦雅也通过索尼音乐推出了三张相关的音乐专辑。

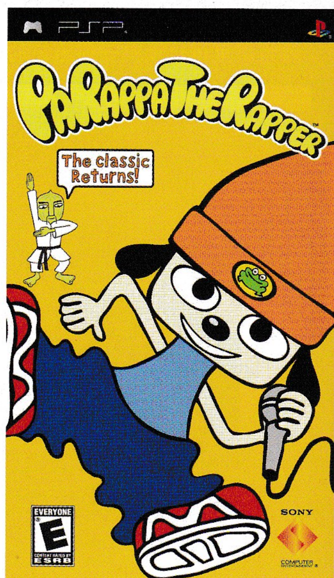
随后松浦雅也还在音乐游戏类型上进行了广泛的尝试，不过有一种重要的音乐游戏类型他一直没有尝试，那就是使用乐器状控制器的音乐游戏。世嘉、Namco和任天堂都推出了此类游戏，始作俑者则是Konami的《狂热节拍》，这款模仿DJ转盘的游戏拯救了日本摇摇欲







▲《DDR》至今仍有新作推出。



▲《Parappa》在PSP上推出了新作，可惜评价和市场反响都较差。

坠的街机业，不仅因为他的游戏特性很适合街机厅的氛围，而且街机经营者只要换上CD，就可以让玩家挑战全新曲目，不用像过去那样更换昂贵的游戏卡或街机基板。

Konami再接再厉地仿照《狂热节拍》的成功，推出了相似的吉他游戏、鼓手游戏等，还有一个衍生出来的作品获得了更大的成功，甚至成为一种社会文化现象。这次玩家不再是操作乐器，而是站在金属平台上，根据画面提示踩踏脚下的四个箭头——这就是《劲舞革命》，它是电子游戏，又是舞蹈表演。《DDR》成为街机厅里的一道壮观风景线，街机筐体中设计了多个扬声器，搭配华丽的闪光，让站在上面的玩家仿佛站到了舞台上，成为街机厅里人人瞩目的对象。1999年4月10日，Konami在PS上推出了家用机版的《DDR》，配备一个塑料的跳舞毯，将《DDR》的旋风吹进了千家万户。很多人在家里练习后就到街机厅里表演自己的身手，这就使得街机版的人气被进一步抬高，Konami每次将街机版升级，都会加入更高的难度，使其更具表演性。《DDR》就像《街头霸王II》一样成了街机的救世主。

1999年初，《DDR》被引入加州时，不仅吸引了玩家们，也吸引了大批街头群众，以及赶时髦的高中和大学生们。2000年初《DDR三度混合版》推出时，它的街机版已经进入美国各地，涌现了大批玩家社区，还出现了专门模仿《DDR》推出跳舞毯的RedOctane公司，他们发明的新型跳舞毯虽然卖100多美元，仍然吸引了无数玩家排队购买，这家公司后来通过《吉他英雄》在美国掀起了又一轮的音乐游戏热潮。

美国的主流媒体也争先恐后地报道了《DDR》引起的社会现象。到2001年末，《华尔街时报》、CNN、路透社、ABC News、《今日美国》、《纽约时报》等都对《DDR》进行了大篇幅的报道，游戏以减肥的新功能获得主流传媒的褒奖。ABC人气脱口秀节目《另一半》的主持人丹尼·伯纳杜斯还在自己的家里摆了一台街机版的《DDR》。

虽然街机音乐游戏的家用机版所推出的控制器越来越精确，与街机的控制感觉越来越接近，但最适合家用机的音乐游戏仍然是为家用机的标准手柄贴身打造的游戏。在《Parappa》之后很好的一个例子就是《Gitaroo-Man》。

显微镜下的游戏设计：矢野庆一与《Gitaroo-Man》

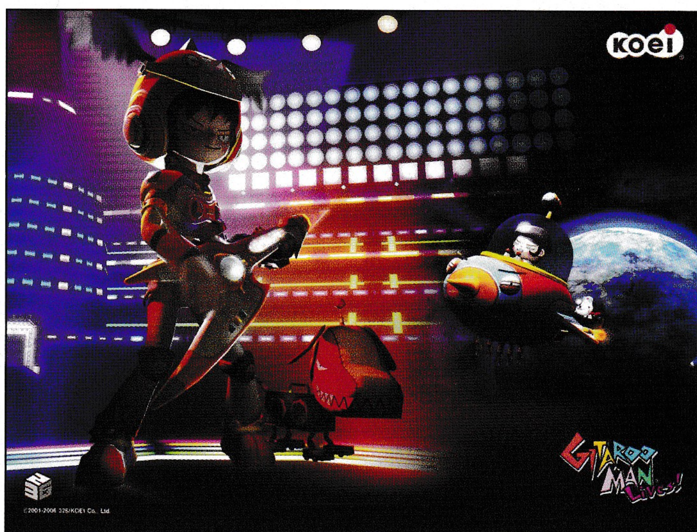
Microscopic Game Design: Keiichi Yano and Gitaroo-Man

PS2的《Gitaroo-Man》是一个酒香不怕巷子深的典型案例，它几乎没有任何市场宣传，却通过玩家之间的口耳相传获得了一群忠诚的信徒。Koei公司一直以来的主要经历都是历史题材的游戏，但是《Parappa》为首的音乐游戏在日本走红后，极高的利润率让各厂商争先恐后地推出了自己的音乐游戏，而Koei看中的是东京郊区iNiS公司开发的一款叫做《Gitaroo-Man》的游戏。

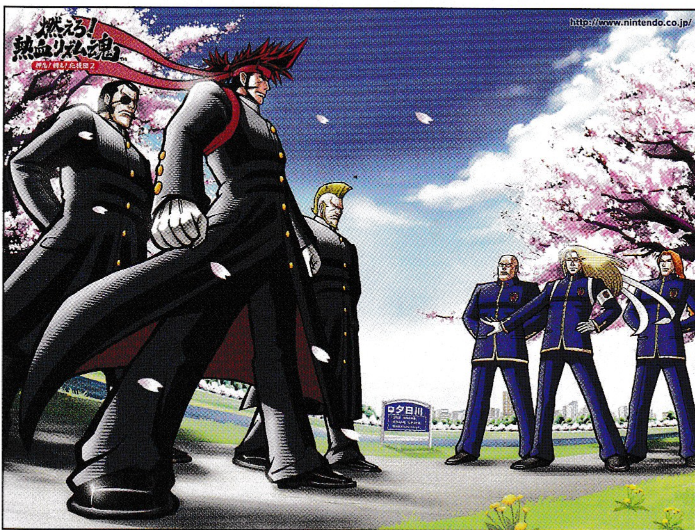
《Gitaroo-Man》的剧情和人物与《Parappa》一样怪异，不同的是它有着丰富多样的音乐类型，每个关卡都有全新的音乐类型，从J-pop到柔和的爵士乐，再到吉他，范围比《Parappa》广得多。美国媒体发现《Gitarro-Man》这款游戏时都盛赞它与《Parappa》一样独特的异域风情，因此你可以想像当我得知制作人其实一直都住在洛杉矶时，心里有多么的惊讶。

2002年的东京游戏展上，我碰到了制作人矢野庆一，他是iNiS公司副总裁兼开发部主管，他的妻子雅子是公司的总裁兼CEO。矢野庆一说："我出生在东京，但是2岁的时候就搬到了美国。我们先是在夏威夷住了两年半，然后搬到了洛杉矶。我在家里说的是日语，但是我妈一直让我说英语，因为上学之后一定要和朋友说英语。"上学后，矢野庆一就对音乐产生了兴趣，9岁的时候开始弹钢琴和吹萨克斯风，整个高中一直在玩爵士乐和步操乐。

与1980年代的很多美国儿童一样，矢野得到了一部雅达利2600游戏机，收藏了不少游戏卡带，《Pitfall》和《Combat》是他的最爱。对于矢野来说，游戏和电脑编程只是他的副业，但也是一直陪伴着他成长。他的父亲是一个火箭科学家，曾经以汇编语言用FC为火箭写程序。"我从来没有从他那里学到编程，但是我从小到大一直对那很着迷，与很多人一样，我觉得要是我自己也能做到就好了。所以我让他给我买了一台NEC PC-88电脑，在日本这台电脑通常被用来玩游戏，我就是在上面学会了BASIC语言。"



▲ Koei于2006年推出了《Gitaroo-Man》的最新作。



▲《应援团》再度体现了iNiS强劲的创意与创造力。

不过矢野的主要兴趣还是音乐。他考上了南加州大学，在机械工程系（他说想学汽车设计）很是失败地混了几年之后，矢野反而在爵士乐研究方面获得了奖学金。毕业后矢野搬回了日本，他本来想着一年后就回洛杉矶的家。谁料他找到了一份为东京某多媒体公司编程的工作，这一做就是五年。

1997年矢野离开了那家多媒体公司，与他的妻子和专业音乐家兄弟一起成立了iNiS。"我们的目标是做家用机游戏——但是，我和雅子以及其他人都不是游戏业的。所以我们一开始可以说是一无所有，我们花了很长时间，一点一点地积累，为创作一款出色的游戏做足准备工作。那总共花了我们三年的时间。那时我们做了很多外包的工作，为雅马哈制作游戏样品。这就是iNiS的早期岁月，都是一些很琐碎的东西，在《Gitaroo-Man》之前，我甚至没用到过C语言。"

由于几个初创者都有音乐背景，因此很自然地想要开发与音乐有关的娱乐软件。就在这个时候，《Parappa the Rapper》出现了，iNiS上下对这款游戏都赞不绝口，希望能够将这种类型发展到新的层次。那时iNiS已经在为Koei开发一款CD-ROM作品，以某著名歌手为题材，Koei还提出为iNiS代理一款他们自己开发的游戏，于是矢野介绍了他们正在构思中的音乐游戏新作。Koei看过之后当场拍板。

获得发行协议只是iNiS战斗的开始，游戏的原型还有很多未成熟

的地方，而游戏系统竟在矢野的梦中偶得。"我的游戏系统经常都是在梦中想到的，醒来的时候，我常常在挣扎着要不要立刻起来把它记下来。这一次我把它记了下来，这样到了 2000 年的时候，我们已经有了一个可以运行的版本。大家都很喜欢它，觉得它真的很酷。"

《Gitaroo-Man》这款游戏的系统比《Parappa》难得多，它独创性的引入了攻击和防守的概念，这种创意来自矢野的爵士乐研究。"在演奏爵士乐的时候，经常轮流独奏，这是有点战斗倾向性的。你会说'我这部分比你精彩'，另一个家伙会说'去你的，我这部分更酷！'因此我有了一种战斗倾向性音乐的想法。"矢野于是想到了将爵士乐的"战斗"形象化的想法，"让吉他发出激光光束"。

那么要设计出怎样的吉他战士呢？激光束应该是什么样子的？炫丽的图片被登在杂志上之后才会引起玩家的注意，因此《Gitaroo-Man》也需要有吸引眼球的画面。"我们公司内部都没有做这个的信心，因此我们花钱请了个人设。我们希望有个流行的人物形象，因此在我们的 5 个候选者中，我们决定采用 326。"326 是中村みつる的笔名——326 在日语中的读音就是みつる。

中村みつる在日本年轻人中已经小有名气，他那狂野的、涂鸦般的美术风格深受喜爱。与日本的很多画师一样，他也出过自己的大开本插画集，也做过广告牌、海报和电视广告。选择 326 为游戏插画师和人设的同时，也让游戏的乐曲名单最终确定。326 所在的公司其实是一家音乐公司，有很多著名的音乐家，其中有个小组叫做 COIL，在圈内很有名，iNiS 决定与其合作创作音乐，他们负责了将近三分之一的吉他曲目。

在一家酒店里，iNiS 与 Koei 的工作人员带上了一百多张 CD，他们听了一整天的音乐，想要加入各种不同类型的音乐，同时构思一个故事，让故事与音乐浑然天成。例如在游戏后期的一个场景中，主角 U-1 经过了一系列艰苦的战斗后与梦中情人来到了沙滩上。在之前的章节中，胆小害羞的 U-1 会变化成 Gitaroo-Man 与敌人战斗，而在这里，已经获得信心的 U-1 卸下了自己的伪装，为他的挚爱唱了一首柔情的歌。如果玩家能够控制好这一部分，女孩就会来到 U-1 身边，把头靠在他的肩膀上。如果玩家没做好，她就会离去。

如何同时向美国和日本推销这款古怪的游戏，这是最大的问题，好在东京出生、成长于纽约的矢野同时对两种文化都很了解。iNiS 监制亚卡·罗易也有同样的跨文化背景。他出生在印度，两岁时随家人搬到加拿大，毕业几年后又搬回了日本。罗易原本只想在日本当一年的英语口语教师，没多久他就与一位大学老同学一起在一家多媒体公司就职。这家公司叫做 9003，1993 年推出了一套 PC 软件叫《水族馆》，这是最早的"宠物模拟"游戏，实际上万代"宠物蛋"的设计者们曾表示《水族馆》是他们的灵感来源。

罗易在 9003 公司待了 7 年，然后著名游戏制作人齐藤由多加成立了一家游戏公司，把罗易挖来当了副社长。这家公司叫做 Vivarium，第一款游戏就是世嘉 DC 上具有突破性的作品《Seaman》，它表面上是一款养鱼游戏，但鱼会和玩家说话，玩家要用插在 DC 手柄上的麦克风和它对话，这种通过语音识别软件实现的功能在当时是非常超前的概念。

罗易说："我所注意到的一点是，不仅是对于游戏，日本人对于一切都要做到非常非常出色的时候才会将其作为产品推出。他们会为此不断加班，每个周末，每个夜晚，把每个细节都做到完美。"

矢野说："它的游戏设计是在显微镜层面下进行的。美国的游戏设计师注重宏观层面，注重大创意，而日本游戏设计师则是注重让游戏有趣的小细节。这都是因为日本是个岛国，我们都很注意细微的东西，注意很小的细节。例如当你坐在电车里，特别是在上班高峰期的时候，你会和旁边的人靠得很近，你会闻到他们身上的味道，看到他们肩膀上的灰尘。因为身体总是靠得很近，导致日本人的文化很重视细节。日本人还很赶时髦，因此日本人的游戏也经常是很时尚的。我想这就是日本的游戏独特而有趣的原因。"

贰 秋叶原大冒险：日本的游戏市场

——Adventures in Akihabara：The Japanese Game Marketplace

东京的秋叶原这个地区刚刚被命名时，曾是很多下层武士的居住地，每当有失火意外发生时，他们的房子常常被烧为灰烬。1869 年，一场大火几乎将那里夷平，并且烧掉了周边的一大片地区。日本政府决定把那里留作一片空旷的地区，作为保护皇宫的隔离带。后来那片荒地长出了茂密的树木，到了秋季，被秋风吹落的枯叶铺满大地，成为一大名景，秋叶原这个名字由此得来。

在今天的秋叶原，你再也看不到枯叶——甚至很难找到一个可以坐下来休息一下的地方。秋叶原是东京、是日本乃至全世界的电器之都。一条宽敞的"中央通"大道贯串秋叶原，在大约一英里长的道路两旁，你可以看到一座座大楼外墙五光十色的广告牌，街上到处都是销售各种电子产品和家电的商店，任何你能想到的电子产品都可以在这里买到。在这个东京的小街区里共有 250 多家商店。

在春夏之际，中央通大道旁人满为患，除了卖电子产品的，还有卖章鱼丸子的，卖廉价首饰的，乃至卖盗版 Windows 的。它就像一个迪士尼乐园，只不过是它的两倍那么拥挤，也是它的两倍那么令人兴奋。秋叶原的顾客有专业的电脑黑客，他们在小巷里游荡，寻找二手的零部件和罕见的硬件，也有寻找新装备的专业音乐家，还有寻找免税商品的迷惑的游客。每天你都会看到一些拎着大包小包的顾客，拿着已经掏空的钱包，到处寻找花旗银行的标志。

美国的家长们办圣诞年货时，经常会为玩具反斗城里游戏销售区中种类繁多的游戏而惊讶。而秋叶原的一家普通小店也有比那多十倍的游戏种类。那里不仅游戏种类更多，而且游戏的平均上架时间也比美国长。因为竞争激烈，秋叶原的价格比其他地方相对较低。在其他较大的城市，比如我住了一年的金泽，这样的家电店数量都不多，而在秋叶原浓密的电器店森林中，每家店都要用诱人的价格引起人们的注意。

那些挂着五光十色霓虹灯招牌的商店是最容易吸引眼球的，但是如果你想在秋叶原发现真正的冒险，就应该无视他们。大型商店如 Softmap 和 LAOX 的魅力在于会有大型游戏角色模型展示，而且有新作的试玩机。2004 年闭店之前，AsoBit City 一直放着一个等身大小的马里奥雕像，以及巨大的 Xbox 游戏试玩区，用半透明的绿墙包围着，里面还有舒服的椅子可坐。这些大型连锁店在新游戏和主机发售首日也有大量现货供应，而且他们通常比秋叶原的其他商店更早开门，在新产品上市时，经常会看到大批玩家排着数小时的队将这些店围得里三层外三层。

在最新大作发售的第一天，来到东京任何一家大型电器店外，你肯定会看到玩家在店门口排成长龙。还会有店员举着牌子，用扬声器宣布某某游戏即将开卖，或者是某某游戏已经售罄。



秋叶原的收藏家向经典博物馆店

Classic Museum Stores for Collectors in Akihabara

虽然那些吸引眼球的大型零售店经常有壮观的排队人群，也有很多游戏御宅族们从来不会踏足那里，也不会在那里花上一分钱。但是他们在秋叶原逛一天所花的钱，可能比很多铁杆玩家一个月还要多。这些御宅族与美国的一些收藏家很像，他们的房间里堆满了一些70年代的东西，书架上摆满了雅达利2600的游戏。他们收藏经典的电子游戏，远离新发售的华丽的游戏，沉浸在他们怀旧的情绪中。有些人收集在任天堂时代之前的古老主机，有些人专门收集各类FC，也有人收集“新经典”主机，例如NEC的PC-Engine和SNK的Neo-Geo。

秋叶原有一种“博物馆店”，他们的价格高得离谱，但是他们收藏了几乎所有的绝版游戏，有些可能是你从未听说过的。比如在Media Land和Trader，在那里你一分钱不花，也可以鉴赏游戏业的历史。这些店通常都很小，外国人肥大的身体差不多要把过道堵住，但是在架子上摆满了各种珍贵的老游戏，他们按照机种和字母顺序整齐划一地摆放着，并且游戏都保存得非常完好。在每件藏品上都有一个小纸标，说明该藏品目前的保存情况，当然你也可以从纸条上看到他们的价格有多么昂贵。

不过这并不表明那里不值得普通玩家逛，在Media Land和Trader的第一层都可以发现新游戏的大幅折扣，有些刚发卖不久的二手游戏折扣更大。Trader的价格一般还是比较合理的，就算是早期游戏机的藏品价格也还算可以，不过在货比三家之前，最好不要轻易出手。有家店就非常受欢迎，他们仅在秋叶原就开了六七家分店。

对秋叶原熟的人可能已经知道我说的是Liberty，这是一家二手CD/DVD和游戏连锁店，这可能是秋叶原乃至整个东京购买游戏音乐CD最好的地方，它的任何一家分店都可以找到各种全新、二手和绝版CD，并且价格非常实惠，全部都是根据碟片的新旧和完好程度定价。Liberty还有很多价格比博物馆店低得多的二手游戏，不过这些游戏的完好程度通常要差一些，也没有那些超珍贵的藏品。

另外一家很值得推荐的店叫Friends，不过要找到它可不容易，要沿着中央通走上一段路，远离这座电器城的喧嚣。就算你找到了这家店的附近，也很难把它认出来，因为店很小，而且惟一的标志只是门外一个小小的红色LED灯标志，上面用片假名写着该店的名字。比较好认的是该店旁边的一家意大利餐厅的红色遮阳篷，上面写着Segafredo。Friends就在这家餐厅入口处的左边。Friends里面什么都有，有各种FC磁碟机游戏，还有一整堆的世嘉土星廉价游戏，在收银台下面的玻璃盒里还有各种“仅此一个”的珍贵物品。

在Messe Sanoh店的二楼还有一家Chaos Shop，这家店会让美国的移居者们勾起思乡之情，因为它是秋叶原的进口游戏店，货架上摆满了面向美国市场的各种游戏、玩具和书籍。Chaos Shop是日本玩家试玩最新美版游戏的惟一场所，不过这里卖的游戏比美国本土的价格贵了一倍。不过对于美国佬来说，这个地方还是值得一逛的，因为里面还有很多来自世界各地的古怪的东西。



秋叶原之外

Outside of Akihabara

在秋叶原之外也可以找到很多物美价廉的东西。在秋叶原有的很多著名电器店，都可以在新宿站西面找到分店，例如Liberty和Trader。他们的价格和秋叶原分店差不多相同，但是更便于选购，因为人没有那么多。这些店很靠近著名的新宿Sportsland街机店，这家店的地下一层就像一个格斗游戏的博物馆，从最早的一代《街头霸王》第一个版本到最新格斗游戏无所不包。在那里经常还会赶上一些还有几个月才发售的街机游戏进行店头测试，因此你永远也不会知道在那里会找到什么惊喜。在新宿站的另一边可以看到Virgin Megastore、Tower Records和巨大的纪伊国屋书店，里面有很多欧美的书籍和杂志。



另外一个购买二手游戏和老游戏相关商品的好地方是Mandarake，这是一家著名的连锁店，销售各种二手漫画、动画和各种御宅族喜爱的产品。Mandarake是动漫迷们的天堂，最近几年该店也开始销售大量游戏产品，现在它的每一家分店都有大量珍贵而难得一见的游戏，并且种类各异，与该店的漫画藏品一样，这些游戏得到了无微不至的照顾。

最早的Mandarake开办于1987年，位于中野Broadway，是一家多层的御宅族专用购物商场。现在这家Mandarake在三层面积巨大的购物商场外，还加开了第四层的游戏销售广场。只要从JR中野站北口出来，直走穿过太阳商场购物中心，就可以找到Mandarake。在东京还有两家Mandarake分店：一家在涩谷，还有一家在秋叶原。此外，在大阪还有两家，名古屋有一家，福冈的一家分店据称有很多韩国人，因为从首尔坐飞机到福冈只要90分钟。

在日本的其他主要城市也有

他们自己的“秋叶原”，即当地的电器和游戏销售一条街。在京都，四条通南面的寺町大街就是他们的“秋叶原”。再往南走就到了Wanpaku Kosou，远远就可以看到“Licensed By Nintendo”（任天堂授权）的英文字样。Wanpaku的一楼有游戏和最新的主机，通过狭窄的金属楼梯到达二楼，可以看到很多经典游戏和主机，它们的价格有些高昂。在二之宫的价格就要实惠一些，这是一家有着明亮的红白标志的电器连锁店。它的二楼拥有号称全城最实惠的新旧游戏，不过价格虽实惠，经典主机的种类少了一些。当然，如果你来到京都的话，不要错过任天堂总部原址，它就在木屋町附近，只要沿寺町往南走一点就到。

在乘坐电车从京都前往大阪之前，在车站里也可以找到好地方。如果你乘坐的是京阪线，可以在三条京阪站找到一家Book-Off二手书店，里面的二手游戏种类也不少，二手书籍更多，还有不少非常便宜，只是有点破损的游戏攻略本。如果你乘坐JR线到大阪，从京都站的地下通道可以走到一家Softmap电脑店。

经过一小时的车程后就到了大阪，大阪的电器城叫做DENDEN TOWN，有人认为在价格、选择性和便利性方面它比秋叶原还要诱人。这条必逛的游戏街蔓延长达1英里，是一个非常密集的购物街，一端是DENDEN TOWN，另外一端是巨大的难波购物区。来到这里的Retro TV Game Revival，有人可能会觉得那是全世界最好的经典游戏店，从最早的任天堂专用电视直插型游戏机，到世嘉的SG-1000和PC-Engine，都可以用便宜的价格买到。Super Potato是Retro的姊妹店，也有一些经典游戏和主机，不过是以新游戏为主。另外一家二手游戏店叫Plus+，在街道的另一头，价格更实惠，不过可选内容较少。沿着DENDEN TOWN继续往前走，可以看到Softmap，以及Super Potato的另外一家姊妹店Big Tiger，在街道的左边有Mandarake的难波分店。难波就像一个巨大的迷宫，地方大，地形复杂，还有柏青哥、街机厅、卡拉OK店等娱乐场所。

实际上，不管你住在日本的哪里，都会感受到这个国家是游戏爱好者们的天堂。不过几年前，一系列的官司威胁到了二手游戏店的生存。

二手游戏争端

The Debate over Used Games

日本的二手游戏争端有点像美国80年代末的电子游戏租赁争端，这在David Sheff的《Game Over》中有详细记载。任天堂方面认为，电子游戏租赁会让他们的游戏销售遭受损失。电影录像带只有在电影上映很长时间后，赚够了票房才容许租赁，并且录像租赁店还要向电影公司支付一定的金额。但是游戏却可以在新作上市当天就提供租赁，任天堂认为他们没有得到知识产权的保护。

录像租赁集团Blockbuster则认为，不管对任天堂造成任何后果，他们有权自由处理自己购买的游戏软件。法院站在了Blockbuster的一方，租赁争端就此结束。任天堂与Blockbuster在庭外和解，出台了对双方都有利的措施。

而在日本的情况则完全不同。录像带售价高达50到100美元，有零售的版本，也有仅供租赁的版本。出租录像带的商店必须以较高的价格购买专供租赁的录像带。但是游戏租赁在日本几乎是不存在的，也从未有游戏公司生产“仅供租赁”的游戏。近年来有一些公司开始向租赁店提供游戏体验版，这些体验版是免费租赁的，在美国他们通常是免费发放。

在美国倒是从来没有发生过二手游戏的争端，因为任天堂没有把Blockbuster告倒，可能正是因为这样就没有采取进一步的措施打击二手游戏贩售，到了现在已经没人质疑美国二手游戏的合法性。

在日本销售二手游戏的店比美国更多，但是他们取得合法性的道路是崎岖的，到2002年4月日本最高法院的裁决之后才总算是得到了承认。Enix和Capcom分别在东京和大阪高级法院发起诉讼，争论的焦点在于游戏是否属于电影艺术作品，如果属于，就应该享受和电影一样的流通约束。1999年5月27日，东京地方法院判游戏为非电影艺术作品，Enix继续起诉；1999年10月7日，大阪地方法院判游戏为电影艺术作品，零售方继续起诉；2001年3月27日，东京高等法院判游戏为电影艺术作品，禁止销售二手游戏；2001年3月29日，大阪高等法院判游戏为非电影艺术作品，允许销售二手游戏。

这来来回回的官司拉锯战让零售商不知道该何去何从。东京的Softmap 13分店率先开始停售Enix二手游戏，随后彻底关门。其他多数商店仍然在销售二手游戏，等待最高法院的判决。终于在2002年4月25日，最高法院认为游戏公司将游戏卖给消费者后，即不能约束该套游戏的转售，也不能约束零售商销售这些转售的游戏。

虽然日本的二手游戏流通也合法化了，不过与美国相比，两个地方的二手游戏市场还是有着天壤之别。在日本，玩家销售二手游戏的速度很快也很频繁。在美国通常要等游戏发售一周后，才会在卖二手游戏的专柜里偶尔看到一两套；而在日本，只要一天就会有大量的二手游戏面市，难怪游戏公司对二手游戏的流通如此深恶痛绝。并且由于日本玩家对于二手游戏的完好情况非常重视，店员在回收二手游戏时会仔细检查包装、说明书等各个细节，确保回收的游戏接近于全新游戏，光盘即使有轻微的划痕也会影响回收价格。

这些二手游戏会被装到一个大小刚好的塑料袋里，价格标签贴在塑料袋上（绝不会贴在盒子上！），或者写在一个小纸片上。纸片上会写明这套游戏有哪些缺损，比如盒子有点开裂，丢了海报等。价格便是根据这些细节而定。这不仅适用于秋叶原的收藏型博物馆店，就算是在日本乡间的二手游戏小店也是这么做的。在日本全国，游戏不论新旧，都被当作可收藏的漫画书一样精心保管。

在美国，大多数游戏都是通过大型零售集团销售的，比如沃尔玛、玩具反斗城等，他们几乎不设置任何二手游戏专柜。最初玩家销售和购买二手游戏一般只能通过很不可靠的旧货市场，还有一种渠道就是把二手游戏邮寄给邮购公司，他们一般在杂志里面打广告，你也可以用二手游戏换购其他游戏，如果幸运的话，可以在几周内换到你想要的游戏。这些邮购公司中诞生了一些比较有实力的企业，比如Funcoland公司。他们在全国各地的商场里面开了连锁店，主要交易的是FC





游戏，但是游戏和包装盒从来都不是一块卖的，盒子被贴在墙上展示，游戏摆在柜台里。

后来电脑软件零售连锁店Electronics Boutique也开始销售二手游戏，Babbage旗下的电脑零售店Software Etc也开始跟进。为了与Funcoland在全国的商场里竞争，Babbage开设了一批新店叫做GameStop，专营二手游戏。Funcoland竞争不过他们，最后直接被Babbage收购了，所有的分店都改名为GameStop。如今GameStop收购了EB Games（即Electronics Boutique），占领了美国最大的游戏零售份额，也是全球最大的游戏零售商。

现在他们是怎么对待珍贵游戏的呢？为了给新游戏清出更多的货架空间，很多店扔掉了那些卡带游戏的包装盒，有时候保留了一些游戏的包装盒，但是盒子上贴满了各种标签，完全破坏了收藏家的兴致。这种事情在日本绝不会发生。日本的游戏店员非常注意游戏的珍贵性，虽然这意味着你很难在二手游戏店里找到真正又便宜又珍贵的藏品，但也意味着你的珍贵游戏可以在多数店里卖个好价钱。

日本的游戏店愿意回收任何一种经典游戏机，即便是在FC之前的主机，因为这些主机在日本非常罕见，很多店反而会非常乐意以好价钱回收。而不论是EB Games还是GameStop，都从来没有回收过比FC更老的主机，到了2004年2月22日，GameStop宣布不再回收FC、SFC、N64甚至DC的游戏、配件和主机。这使得经典游戏收藏家们只能通过网络买卖具有收藏价值的游戏和主机，一般是在eBay等拍卖网站上。

游戏相关产品

Video Game Tie-in Merchandising

日本人对游戏和游戏角色的热爱就像漫画和动画一样，必然衍生出各种授权商品。目前为止，与游戏相关的最主要产品还是音乐CD，不过通常你不会在卖游戏的地方同时买到相应的音乐CD，除了Liberty等少部分商店外，多数时候玩家要到附近的音乐店里买游戏音乐CD。日本的多数唱片店都有丰富的游戏唱片可以选购，而专门面向ACG御宅族的Animate、Gamers、Mandarake等店都有很全的游戏音乐CD，在那里还可以找到很多游戏授权商品，从手办到名片夹应有尽有。在2004年初惨遭大火之前，秋叶原的中流砥柱Yamagiwa Soft还有很多独家的商品，例如《洛克人传奇》中Kobun的毛绒布偶、《生化危机》STARS制服的完美重制版（价值数百美元），还有"《最终幻想》系列"经典角色的蜡像。

这些商品通常都是限量生产，只有在这类专门店里才能买到，大量生产的是那些在自动贩卖机里就可以买到的玩具，他们通常被叫做扭蛋玩具（gachapon），名字的由来是机器发出的gacha-gacha的声音，以及塑料蛋掉到斜道里发出pon的声响。这种扭蛋玩具与美国的同类产品相比质量高得多。

另外一种玩具贩卖机是需要讲究技术的，玩家操纵玩具堆上方的机械抓钩，从里面夹一个出来。在日本，他们被称为UFO Catchers，可能是因为这种夹玩具的做法有点像外星飞船绑架人类，特别是伴随这些游戏还有五光十色的灯和音乐。一般美国的街机厅可能会有一两台这样的机器，而在日本可能一整层都是。这些机器中的玩具质量也很高，有些还是独家的，对收藏家来说有挡不住的魅力。

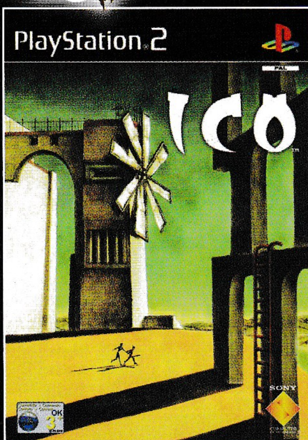
动画、漫画、游戏之间的交叉非常频繁，在日本和美国，角色、剧情和世界观一般都是基于动画、漫画、小说或电影，由此改变成游戏。不过在日本游戏改编的动漫也非常流行。《勇者斗恶龙》的漫画在《周刊少年跳跃》中就非常受欢迎，并由此衍生出一部动画片，1993年《最终幻想V》也推出了一个迷你动画系列，另外还有基于Namco《永恒传说》和SCEJ《妖精战士》等RPG的动画和漫画。



与游戏相关的出版物除了改编的漫画外，不能不提的就是游戏攻略，这也为出版业贡献了不少利润。复杂的RPG游戏类型的攻略最受欢迎，所有其他类型的游戏也都有攻略，而攻略对游戏本身也有一定的促销作用，有些玩家可能会先到书店里翻翻攻略本，觉得内容不错后再购买游戏。除攻略外，还有印刷和包装都非常精美的画册，他们一般是动漫界大师为RPG之类游戏绘制的原画集。这些书籍的市场非常有限，但利润颇丰。很多画家的粉丝会不计一切收集偶像的所有作品。2001年天野喜孝推出的《The Sky》整套画册收集了从《最终幻想》一代到10代他所绘制的所有插画，这套画集售价高达300美元。

最近几年来，二十来岁的年轻美国人也开始像日本玩家一样追求游戏相关的商品，很多授权的游戏玩具、服装和其他商品开始占领了一些专门店的大量货架空间，比如Hot Topic。很多日本的相关产品都进口到美国，比如《最终幻想》画册和《超级马里奥赛车》的电动卡丁车玩具。美国市场正在变化和扩张，不过美国的游戏店恐怕没那么容易变得和日本一样。

叁 未来的游戏 —— Future Games



《ICO》是2001年最叫好不叫座的游戏之一，要更好地了解这款游戏，需要回溯到大正时代（1911至1925年），那时日本的电影制片者们掀起了"准映画剧运动"。简单地说，他们认为那时的电影戏剧味太浓，电影本身就像是录制的戏剧表演，仿佛是把摄影机固定在剧院的二十几排从头录到尾。准映画剧运动希望做出只有电影才能做到的东西，比如镜头特写和仔细的剪辑。这种制作手段的运动大大推动了电影的趣味性和独特性，在这个运动中诞生的电影虽然仍然很粗糙，但是已经具备现代电影的雏形。

《ICO》是一款曲高和寡的艺术向游戏，所有接触过它的记者和编辑都给出了极高的评价。但是购买的人实在太少，因此它比那一年上市的多数大作都更快地遭到了值崩和销量的阻滞。负责这款游戏开发的是一位年轻设计师叫上田文人，他出生于1970年，出生地是一个"介于乡下和都市之间的地方"。小时候上田文人对游戏没什么兴趣，他喜欢钓鱼和捉虫，他的鱼竿也是自己做的。

小时候上田文人憧憬着当一个漫画家，但是上大学时他学的并不是漫画，而是油画。不过最后他还是找到了一份与漫画式绘画风格有关的工作——为索尼制作游戏的开场动画。上田文人说"我想为游戏制作开场CG，但是我刚被招聘没多久，上司就跟我说'你能不能只做游戏啊？'"

被叫去设计游戏的上田文人想起了小时候在乡间生活时非常着迷的一个地方——他曾经在一个荒野处看到一个巨大的农用机器。于是他想到了设计一个废弃的、破落的城堡，里面充满破旧的机器，巨大的阶梯在令人昏乱的高塔里盘旋，塔顶里隐藏着秘密，而在院子里是丛生的杂草。《ICO》的城堡给人以真实而又梦幻的感觉，完全没有其他游戏世界中的生硬感觉。上田文人尽量消除了常见的界面元素：分数值、生命槽、菜单、地图以及冗长的对话框。上田文人说："我不喜欢游戏变得太复杂，另外一个原因是作为一个美术师，当我翻开游戏杂志，看到自己游戏的截图和其他游戏放在一起时，我希望显示出我的游戏与RPG的区别。"虽然游戏销量不佳，但上田文人说他的目的已经达到了，因为很多玩家说玩这款游戏时感觉并不是在玩游戏，而是一种真实的情感投入。

真实的设定和逼真的人物动作带来了前所未有的情感投入，不仅让Ico和Yorda有血有肉，而且真正地与电影和书籍中的人物形象区分开来，因为他们的人物特点是通过玩家的控制表现出来的。"很多设计师被限制在游戏的范畴内。而通过消除传统的约束，我希望证明这不仅仅是一款电子游戏——它是一种娱乐。电子游戏这个概念在人们的思维中太狭隘了。最好要让人们认为这是一种娱乐，只不过碰巧是由DualShock手柄来控制。"

或许几十年后，《ICO》会被认为是游戏业的"准映画剧运动"的第一步，游戏不再是复制电影或动画的剧情叙述方式，而是用自己的方式讲述故事，并借此达到全新的情感投入程度。

"我喜欢立体化的东西" ——青沼英二

在E3 2005上，任天堂展台的焦点是一款GBA与NGC互动的游戏，当人们在专心地试玩这款《塞尔达传说：四支剑》时，可能会发现在身后站着一个人，他一直在观察着玩家们的反应。这个人就是青沼英二——《塞尔达传说》的新一代掌门人。

宫本茂对于人们来说实在是太熟悉了，他在会场上每走一步可能都会被记者拍个不停。但是青沼英二在2003年还没有多高的知名度，很少在新闻发布会或访谈中出现。但是他即将进入公众的视线，作为《梅祖拉的面具》和《风之杖》的制作人，《塞尔达》宝贵的遗产已经传到他的手中。

从岁数来说，青沼英二已经不年轻了，他只比宫本茂小十岁。但是青沼英二留着非常时髦的发型，和年轻人一样染成流行的茶色。在我们的访谈中，他一直很严肃，只有在我从包里拿出心爱的爱尔兰风笛，蹩脚地吹起《风之杖》的开场主题曲时，他才露出了难得的微笑。

青沼英二出生于长野县，他曾在东京艺术大学上过通用设计课程，这所学校创办于1887年，是一所声望极高的学校。在这项课程中，学生们会获得有关设计的各方面教育，他们学习设计的历史，并且练习绘画、制作模型以及交流技巧。通过这项课程，他们会了解自己的特殊兴趣所在，最后把他们积累的知识投入于毕业设计中。

最初青沼英二并没有想过要设计游戏，因为那时游戏还没有现在这么流行。青沼英二最想做的是广告设计。但是在学习过程中，青沼英二发现自己更喜欢3D艺术。因此在毕业设计中，青沼英二创造了自己的"机关人型"，这是日本的传统木偶工艺，可以追溯到18世纪。机关人型有精巧的时钟结构，能够让木偶行动、翻跟头、做魔术特技、斟茶等。他们曾是封建官僚和富商的昂贵玩物。

毕业之后青沼英二就来到了任天堂找工作，他把自己的机关人型摆到了面试官宫本茂面前，他不知道此举让宫本茂想起了当年自己刚进任天堂的时候，他拿出了各种古怪的玩具，让山内溥对他的天赋大为赞赏。这个机关人型让宫本茂非常喜欢，这成为青沼英二被招聘的原因。宫本茂和青沼英二很快发现了他们的另外一个共同爱好：音乐。青沼英二擅长打击乐，宫本茂擅长吉他。青沼英二说，《风之杖》的标题音乐中，就有宫本茂用曼陀林（一种琵琶乐器）弹奏的部分。



青沼英二在学校里也学过2D设计，最初他为任天堂的一些二线游戏绘制了点阵图，第一款游戏是FC上的《马里奥高尔夫公开赛》。第一款由他担任导演的游戏是SFC上的《Marvelous：Another Treasure Island》，这是一款带有动作元素的冒险游戏，题材上借鉴了《汤姆·索亚历险记》。随后他被指派为全球第三方开发N64游戏提供辅助，并指挥了《塞尔达传说：时之笛》的怪物和迷宫设计。

《时之笛》是宫本茂担任导演的最后一个项目，此后所有的游戏他都只担任制作人，仍然与各游戏的导演们紧密合作，但是对于游戏的实际关卡设计已经很少参与。在其后的《塞尔达传说：梅祖拉的面具》中，青沼英二已经成为总导演。他与后来担任了《阳光马里奥》导演的小泉欢晃一起决定了游戏的整体风格和感觉。

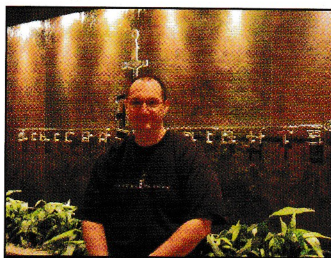
《梅祖拉的面具》可能是N64上最黑暗，最恐怖的游戏，偏离了宫本茂的欢快世界。戴上面具的剧情画面令人毛骨悚然：面具会贴到林克的脸上，然后他会痛苦地尖叫，他的身体扭曲变异成新的形态。但是在下一款《塞尔达》游戏中，却走上了完全相反的方向。青沼英二说，因为是发生在海上的故事，蓝色的大海，蓝色的天空，这样的游戏就要给人明亮、阳光的感觉。

"《塞尔达传说》毕竟仍然是宫本茂的作品。我对于将该系列保持宫本茂风格有一种责任感，但是我又尝试加入自己的风格。在宫本茂的风格和我的风格之间并没有明显的不同，我经常问自己：在这种情况下如果是宫本茂会怎么做？几年后，我开始渐渐地有信心加入我自己的一点点青沼式风格。总的来说，宫本茂对这还是很喜欢的。"

"在开发游戏的过程中，我经常会碰到一些进退两难的局面，这个时候我就会开始求助宫本茂了。当我想要加入一些东西，而我的小组不肯的时候，我就会说'但是宫本茂希望在这里加入这个……'"。

“我们受益匪浅”

——Denis Dyack



“Denis Dyack是一位作家。我们给予他商业机会，让他做出自己想做的游戏，支持他并帮助他实现他的梦想。”

——宫本茂

日本的游戏设计能够与西方的游戏美学融合在一起吗？Denis Dyack认为当然可以。Dyack是硅骑士公司的总裁，这家游戏开发商位于多伦多南部。在2000年至2004年4月间，该公司是任天堂战略投资计划的获益者之一，就是说在这段期间内，硅骑士相当于任天堂的第二方开发商，专为任天堂的主机开发游戏，这种亲密的关系为东西方游戏的融合提供了机会。

Denis Dyack也从没想过要当一名游戏设计师，他在布洛克大学学的是体育专业，他想成为摔跤手，对于武术也很感兴趣，曾经获得过加拿大跆拳道冠军。但Dyack渐渐发现自己不想当体育老师，反而更想制作电子游戏，只是他没有信心能够做好。因此得到了体育专业的学位后，他又修了一门电脑科学，他获得了布洛克大学的电脑科学学士学位，后来又在Guelph大学获得电脑科学硕士学位，因此Dyack总共上了11年的大学。

在布洛克大学，Dyack开始与朋友一起开发PC游戏。当他到Guelph攻读硕士学位时，就创立了硅骑士。他们的第一款游戏叫《电脑帝国》(Cyber Empires)，1992年由EA在欧洲发行，在此之后硅骑士正式成为一家公司。他们接下去的两款PC游戏也获得了成功，接着就开始开发家用机游戏，第一款游戏叫《血兆：凯恩的遗产》(Blood Omen：Legacy of Kain)，硅骑士就是从这时才开始仔细思考剧情对于游戏的重要性，认为剧情才是电子游戏娱乐的未来。

剧情是《血兆》的一个亮点，通过画外音和过场动画，硅骑士试图讲述一个独特的故事，一个有关吸血鬼复仇的故事。这体现了硅骑士的潜力，他们只是需要在游戏性设计上得到高人的指导，任天堂就在这个时候出现了。Dyack玩过任天堂的游戏，但对任天堂的公司背景一点都不了解，不过硅骑士公司的经纪认识任天堂的人，在其穿针引线之下，双方开始进行合作谈判。“我们开始坐下来谈之后才发现，才发现他们和我们很像。我们刚成立硅骑士时，觉得市面上没有几款游戏值得一玩。我们希望成为游戏业里身穿闪亮盔甲的骑士，我们希望硅骑士在人们眼中代表着高质量。我们很快发现这也是任天堂的全部信念：质量，质量，质量！”

硅骑士与任天堂的第一次合作诞生了《永恒的黑暗》，它于2001年夏季在NGC上推出。这是NGC上少有的M级游戏，讲述了一个心理惊悚故事，借鉴了Lovecraft的恐怖小说。Dyack对历史一知半解，但是仍然费尽心力想要让《永恒的黑暗》在最小的细节上也要符合历史。当他发现有个天主教堂关卡中出现的彩色玻璃比历史上彩色玻璃的发明时间早了50年，开发团队不得不花费了大量的工作才将玻璃去掉。

与任天堂的很多高质量游戏一样，《永恒的黑暗》开发时间超过3年。它原本是N64游戏，在开发后期，该作已经在E3上展出了两次的情况下，被决定转移到NGC上。Dyack说“这款游戏的核心其实是任天堂的东西，我们受益匪浅，从游戏性的整体感觉，到游戏元素的协调，我们都学到了很多。而且游戏中的BOSS战，我觉得也很任天堂。”

“与宫本茂合作就像是与亚里士多德共事，他是一个伟大的大师。游戏性是他的海洋，没人能像他那样娴熟驾驭。他会一直坐在那里，很长的时间里一直在玩游戏，在玩完之前拒绝发表意见。而当他终于开始发话时，他所说的东西实在太有深度了，我们要花好几周的时间才能完全明白他的意思。”

在宫本茂的指点下，硅骑士设计了“动作反应系统”，人物的眼睛会跟着物体转，让游戏中的人物动作栩栩如生。“你可能觉得宫本茂四个月左右才玩一次游戏，然后做出评价，其实不是这样的。我们之间是随时交流的，我们有电视电话会议，我们经常组团飞到京都……他非常好说话，也很容易相处。最让人震撼的是他有时候随随便便轻而易举地就提出了具有革命性的想法。有时候我真想在会议室里跳起来说‘这完全是天才的创意啊！’经过了好几次会议后，我开始意识到我要真那么做非把嗓子喊哑了不可。”

不过好莱坞式的游戏设计与任天堂传统的保守主义不是有冲突的吗？比如《永恒的黑暗》一大特点就是有很多专业配音，而之前任天堂的一些游戏如《超级马里奥64》等经常直接让任天堂自己的员工配音（比如说《Nintendo Power》杂志的编辑Leslie Swan就曾为碧奇公主配音）。但Dyack说，他们与任天堂的合作非常融洽，并不像外界说的那样存在内部冲突。当他们想要用专业配音演员时，任天堂二话不说就同意了，还说：“啥时候开始呢？”

硅骑士的下一个项目是在对话和电影演出方面更加复杂的《潜龙谍影：孪蛇》，这是1997年PS经典动作谍报游戏的重制版。在这部游戏中，每一句对话都是由专业配音演员完成的。索利德·斯内克的配音是演员兼剧作家David Hayter，当他的名字出现在游戏开场的演职人员名单中之后，他从籍籍无名的艺人成为被全国玩家喜爱的名人，从为二流动画配音转型为为《X战警》、《蝎子王》等好莱坞大片撰写剧本（并且在《永恒的黑暗》中为Roman Legionnaire和一位柬埔寨寺庙护卫友情配音）。

2002年初，硅骑士完成了《永恒的黑暗》的开发工作之后，Dyack来到京都与宫本茂谈论下一款游戏。宫本茂突然说：“那么你觉得《潜龙谍影》怎么样？”最初Dyack不知道他的这样良师是什么意思——《潜龙谍影》不是PS系列上的游戏吗？宫本茂告诉他，他们正在与Konami开始一项最高机密的项目合作，为时一年半，Dyack立刻抓住了这个机会。

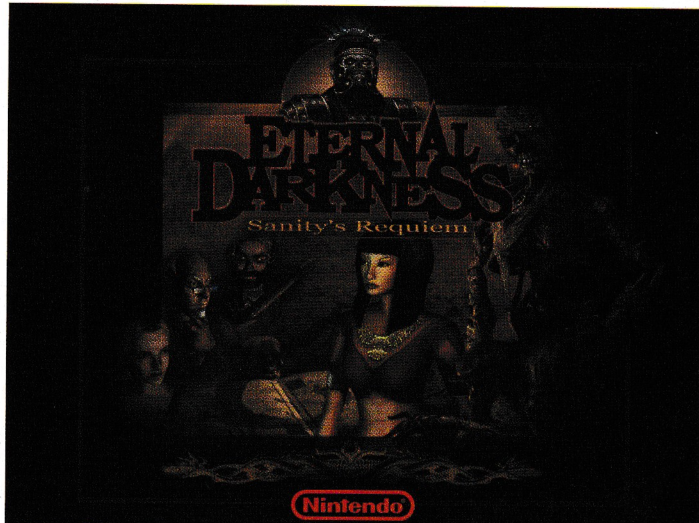
第二天，小岛秀夫从东京乘坐子弹列车来到了京都。硅骑士摆出了他们的NGC技术经验，并且增加了凹凸贴图、高光贴图等最新技术。任天堂和Konami也清楚地知道该如何提升游戏体验，他们不仅增加了新的系统，让玩家有更深入地控制，他们还请来了一位电影导演——小岛秀夫的好友北村龙平。

说到将游戏作为一种传媒进行开发，Denis Dyack滔滔不绝：“回顾1930年代的电影工业，那时都是有新奇技术的人统治这个行业。但是当拍摄技术标准化之后，他们开始把内容摆在最前面，到现在人们说的最多的还是故事。我们的产业也要走向这个方向。随着画面质量的提升，人们在技术这一方面已经看不出多大区别，这时人们就要开始注重内容。小岛秀夫、宫本茂和我都朝着这个方向努力。”

“对于日本文化，我有很多崇拜的地方，有很多要学的地方。我们的游戏设计哲学是基于宫本武藏的《五轮书》，在我们碰到任天堂之前好几年，我们就已经那么做了！”作为一个前跆拳道冠军，Dyack还记得武术训练如何影响到他的游戏设计哲学：“我练武术已经有好多年了，很多对我产生深刻影响的哲学都是源自日本。《五轮书》在我的武术和生命中有重大影响。”

“我们从《五轮书》中学到的一个开发理念叫做‘投入理论’，这源自一种心理学研究的现象叫‘入定’，在这种状态下，你将会有完美的审美感受，仿佛忘记了时间的存在。我们认为要将剧情、游戏性、画面、艺术与技术等元素全面结合，直至完美。”Dyack说，这就像宫本武藏强调的五行协调。

有人会觉得《潜龙谍影：孪蛇》这款炒冷饭的游戏没什么好大惊小怪的，而有人认为这只是冰山一角，昭示着一种新的趋势——是未来欧美与日本游戏设计师全面协作的开始，他们彼此学习，开发能够均等地触动欧美和日本人的游戏。虽然硅骑士不再是任天堂的第二方，很显然Denis Dyack和他的团队将会继续朝此方向迈进。



游戏评台 ★★★★★

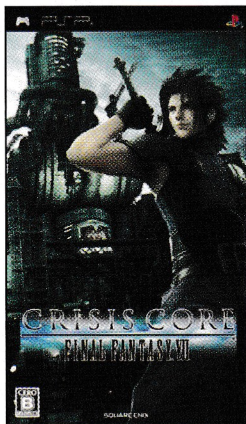
胜负师：游戏评台栏目诞生于《游戏·人》第17辑，第一个被品评的游戏是《FF XII》，也许正因为这样一个好的开始，在探索中坚持了一年半后，评台的构建者们似乎已经找到了"点评"的关键点所在。《游戏·人》5周年迎来的是《光环3》、《危机之源 最终幻想VII》这样的大作，《最终幻想XII 国际版》又与第一次的评台相呼应，感觉挺巧。更有意思的是实习编辑翔仔和才女玛娜都给各自己钟爱的神作打了四星半的推荐度，难道也是响应栏目创办之初"推荐度要提高标准"的号召？依然对推荐星数持保留意见的各位读者，请都冲着我来吧！

你还记得吗？那些与《FF VII》一同走过的日子

危机之源 最终幻想VII

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII -

机种：PSP **厂商**：Square Enix **类型**：A·RPG **发售日**：2007年9月13日



10年前的一个周日，那天也许凉风习习，也许阳光明媚，也许下起了淅淅沥沥的小雨，我们坐在沙发的一角，双手紧紧把住手柄，因为激动和紧张而圆瞪着自己的双眼，亲眼见证了克劳德的痛苦与快乐、遭遇与回忆、命运与过往、生命与责任，他的人格在扎克斯的身上依附了太久，记忆中包含太多虚假与幻象。

2年前的一个假日，在《最终幻想VII》已经渐渐淡出我们视线的日子里，《最终幻想VII 再临之子》的降临如同一粒火星，在玩家的心中点燃了无尽的草原，克劳德仍是个稍显自闭的青年，迟迟不肯踏入第七天堂的大门，扎克斯却早已在结局和艾莉丝携手离去，走得如此干脆利落，丝毫没有一点犹豫。

那些时候我们可能想不到，不久之后，神秘如扎克斯这般的灵魂人物也会以一个稚嫩青年的形态出现在我们面前，任由我们回顾那段纷纭复杂、难以理清的历史。

这是最好的时代，也是最坏的时代

故事发生在一个渐渐走向凋零破败的黄金时代，在这个时代中，很多让人记忆深刻的事件都还没有发生。我们可以亲见神罗三名1ST风华绝代的英姿；参观尼布尔海姆悲剧发生前村庄中欣欣向荣的景象；魔晃能源对星球潜在的威胁仍未被公众广泛关注；众多以成为1ST为愿望的少年纷纷踏入神罗的大门，营造出一副空前繁荣的假象，而扎克斯已经成为了神罗的二级战士，向着1ST的道路努力前进。

但是被绿色魔晃之光所覆盖的世界已经渐渐流露出破落前的清冷，向着早已预定好的轨道不偏不斜前进，我们只能眼睁睁看着它堕入深渊，连一点更改的可能性都不曾存在。

随着杰涅西斯在执行任务时突然失踪，一场悲剧的序幕随之拉开，剧情急转直下。两名1ST相继发现自己身世中的巨大阴谋反出神罗，扎克斯与艾莉丝匆匆相识却又匆匆分离，尼布尔海姆悲剧发生，幸存的扎克斯和克劳德被用以作实验对象，一睡就是4年之久，这期间一切都为之改变，繁荣的泡沫纷纷破碎，但是对于所有人来说，神罗给自己带来的噩梦才只是个刚刚开始的前奏罢了。


CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

有时候我们怀念一个时代，其实并不是真正怀念这个时代，而是怀念自己的年轻。但是在本作中却不同，我们怀念那个什么都还处于酝酿时期的平静年代时，真正怀念的不是自己的年轻，而是扎克斯和艾莉丝笨手笨脚做着花车，安吉尔小心翼翼地擦拭大剑，萨菲罗斯偶尔露出虽然高傲但却善解人意的笑容，在神罗训练所进行无聊的下蹲练习的那些时光。



这是最可爱的战士，也是最有型的战士

从《最终幻想VII》时代走过来的玩家，必定都对扎克斯充满了种种好奇。克劳德仅仅只是一个普通杂兵的时候他已成为神罗二级战士，艾莉丝之所以对克劳德产生好感是因为可以看见扎克斯的身影，影响着克劳德在漫长的一段时间里都成为他人替代品的扎克斯，被称为开朗且有感染力、令人不知不觉就会被其吸引的扎克斯，究竟是个什么样的人？

让人意外的是，这几年来一直酷爱走深沉美男路线的"《最终幻想VII》系列"这次居然转了性，游戏开始不久，梳着刺猬头的扎克斯就以一句语调颇为可爱欢快的"了解！"让玩家纷纷为之一振，没过多久，又开始对推荐自己成为1ST的安吉尔大肆撒娇。苦痛的经历、对世人的仇恨、为自己建立起一道心的墙壁，近些年里成为帅哥必备武器的残缺性格特征扎克斯统统没有，有的只是对人们的信任与永远的笑容。被人救了就坦率地说谢谢，朋友离开就真诚挽留，有了喜欢的女孩子就立刻行动，即便在带着克劳德逃离神罗士兵追杀的那段最后日子里，心中也饱含希望，绝不轻言放弃。与克劳德一起前往被冰雪所覆盖的小镇执行任务时，已经成为了1ST的扎克斯毫无架子地和隐没在众人中的克劳德开起玩笑，爽朗笑脸有如炽热火焰，直到此时我们才真正了解，扎克斯的光芒在克劳德身上留下了怎样的烙印，甚至之后一段时间内，在玩家的身上留下了怎样的烙印。

这是最怪的 D.M.W.，也是最赞的 D.M.W.

《CC FF Ⅶ》最显得与众不同的一点，无疑就是D.M.W.系统，这个类型于老虎机的D.M.W.系统也就是“数字脑波”，可以将战士的思维和记忆转化为力量，让士兵的能力系统化，说白了也就是个故作深沉的概念，和实际游戏没什么太大的关系——但是恰恰是这个早已被我们默默认定的毫无意义的系统，却在最后一刻焕发出了全新的神采。面对着数量已经无法计算的神罗兵士围攻，一直坚持奋战的扎克斯无论体力还是精神都已经越来越虚弱，D.M.W.里熟悉的面孔们渐渐模糊、变成空白的人影，从脑海中消失，再也无法记起，只有艾莉丝的身影仍然留在脑中，怎么也不愿忘却，怎样也不肯忘记。在这一刻，作为玩家的我们仿佛可以感受到扎克斯的不甘与无奈，心中明知这是必败的一仗，却不断地使用各种回复魔法，即便徒劳也妄求可以改变些什么。

很难说到底是因为配合剧情才出现了D.M.W.，也很难说是为了升华D.M.W.才特地配合这段剧情？

惟一能够肯定的是，在最后这段短暂的结局中，原本站在局外的玩家第一次踏入扎克斯的世界之中，为了生存与铭记而战斗——不管是脑中所想，还是心中所祈。



★★★★☆ [点评人：玛娜]

感动时刻：什么也不用说了，如果要评选游戏史上最感人的场面，我会毫不犹豫地给最后与神罗兵的战斗场面投上一票（泪）。

新的体验，新的旅程

最终幻想XII 国际版 黄道十二职业系统

ファイナルファンタジーXII インターナショナル ゾディアック ジョブシステム

机种：PS2 **厂商：**Square Enix **类型：**RPG **发售日：**2007年8月9日

—— 初遇 ——



《FF XII》会有国际版，这是早在我预料之中的，经过《FF X》、《FF X-2》以及“《KH》系列”之后，这似乎已经是不成文的规矩，正如我们在玩《真·三国无双》的时候就会去讨论“猛将传”会加些什么一样。我曾经对《FF XII》有过很高的期望，因为是松野和《FF》的组合，但最终因为各种变故，尽管仍然有多处让人眼前一亮的突破和创新，但还是没能完全满足我过高的期望。相对而言，对这次的国际版，我并没有太多的期望，当然，买是要买的，玩也是要玩的。

游戏到手后，第一个要面对的，就是职业的选择。即使是已经多次通关的现在，我仍然认为这次的职业系统有不少需要改进的地方。在刚接触到游戏的时候，就需要确定自己的职业，这也决定了将来的成长以及终盘能够发挥的作用，可是仅凭初期游戏中的那一点点资料，怎么可能作出足够好的选择？你在盘上能看到魔法，可是你却不知道该魔法的特点和入手方法、时段，你能看到被隔开的空地，却不知道用什么来连接，更不知道会不会造成冲突。就是在这样的情况下，你的选择仍然是不可更改的，没有反悔的余地，也没有修正的可能……无论是可以再选，然后之前选的所学全部归0；或者每个人可以有两次选择的机会；甚至通关后二周才能继承部分职业相关的能力，我都觉得比现在的设定要更加人性化。



按照前作的印象，选择好职业后继续进行游戏，剧情中的英文配音日文字幕让我有些不习惯，不过这也是惯例，而看过多次的我更多地选择了跳过。这个阶段让我印象深刻的是高速模式带来的节奏的加快和疲劳烦躁的明显降低，果然ADB系统还是需要和高速模式的搭配才能真正发挥威力。接下来却有一件事情一直困扰我直到通关，那就是宝箱设定的大幅变更。

因为前作中与特定宝箱相关联的最强矛，以及那些只有一次机会却需要考虑是否装备钻石腕轮的宝箱，我初次进行国际版的时候，直到通关都几乎没有开过宝箱。这样的直接后果就是，我错过了太多的魔法和特技，你能够想像么？我在面对最终BOSS的时候甚至连基本的加速魔法都没有……我当时的感觉就是“这分明就是有意针对熟悉前作的老玩家！”后来我了解到，这次的魔法和特技很多是在各地的宝箱中，甚至包括战舰リヴァイアサン、ドラクロア研究所等无法再去的地点，我真的有些怒了。

—— 再会 ——

二周选择了LV90开始的强NEW GAME模式，虽然除了等级并不会继承其他任何数据，不过各种武器装备、魔法特技的调整也已经有了个大概，在选择职业时也按照当时所了解的进行了调整。而得知战舰リヴァイアサン等处的魔法特技，错过了也可以之后在特定地方获得之后，我的心态也平和了很多。二周主要精力放在收集以及完成各项支线情节上，后期的伤害值可轻松突破9999的界限，战斗也会因此轻松不少，即使是面对HP仍然是夸张的5千万的ヤズマット，战斗也比前作容易太多。但是，即使是最强的几个BOSS仍然会吃攻击破坏之类的招术，这就导致这次的战斗毫无危险，也没有多少考虑和调整战术的意义，这一点变更我是有些不满的。

另一个不满的地方就是所谓的“三神器”，起先发现剑トランゴタワー可以偷到，我还对这种没有制作相应图像的装备可以正常获得而感叹测试不足，后来了解了“三神器”全部情况，更是觉得愤怒！不仅是因为没有图像和足以破坏平衡的强度，更多的是针对那根本毫无意义的入手几率。我清楚地记得，在制作者接受访谈时，曾经就前作1/1000几率的最强矛致歉并承诺予以调整，而我们这次看到的则是变本加厉的1/10000！

本篇已经没有多少挑战，TRIAL模式还是有一些惊喜的。新加的TRIAL模式强度和挑战性都有不错的水准，不过我觉得在记录的设置方面还是可以进行一些调整。TRIAL模式除了是对自己的挑战之外，获得的东西并不能带到本篇，只有全部完成才能开启0经验的弱NEW GAME模式，这就使得早期甚至中后期去尝试TRIAL模式根本是毫无意义的劳动，你必须要有能打倒ヤズマット、足够完成百关的实力才能挑战到底。之前的记录不能带到本篇，也不能在本篇练级后从上次的TRIAL关卡继续，既然只是挑战，设定为读本篇档可从上次挑战关卡继续不是更好么？当然这样可以设定原来挑战中获得和偷盗的物品无法继承。

0经验的弱NEW GAME模式也早已通关，这个模式的职业选择更加重要。HP只能靠盘和轻装来加；普通武器的攻击力后期惨不忍睹，只能靠火枪和魔法来作为战斗主力；MP没了必杀技的加倍，更是只能靠魔装来提升，后期有些职业根本就是有魔法也没有MP来使用……练LP、尽早拿到强力的装备和魔法、用狂战士等各种手段来强化那可怜的攻击力，这个模式能够让你更多地考虑各种方面的问题，对本作已经有一定了解的不妨一试。



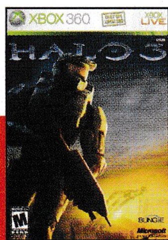
★★★★ [点评人：曹纲]

思考时刻：弱NEW GAME模式我早已通关了，但在这个模式下，能够做到哪一步呢？能够打倒ヤズマット么？能够完成百关挑战么？我仍在探寻着。

原来战斗还没有结束

光环 3

HALO 3



机种： X360 **厂商：** Microsoft
类型： FPS **发售日：** 2007 年 9 月 25 日

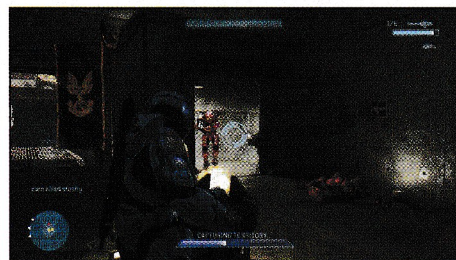
首先要先跟诸位说一声，在下是一个彻头彻尾的《光环》饭。这是一个赤裸裸的事实，所以就别费口舌跟俺争什么了，反正在我眼中"《光环》系列"就是好，就是神作，这个看法无法改变……

刚刚得知有一个游戏叫做《光环》的时候，已经是《光环》初代发售一年多以后的事情了。曾经在我眼中它只不过是一个很普通的FPS，而且已经习惯了用鼠标操作的我，让我用手柄去控制准星……谢谢，这感觉跟用勺子吃面条差不多。但是时隔多年的今日，我已经彻彻底底地成为了"《光环》系列"的俘虏。《光环 3》的诞生让我不可避免地加入了拜神大军，现在还天天看着人家抱着限量版炫耀，然后自己在一边流口水……它真的有那么大的魅力？当然，当你真正深入地去了解它地时候，你会不知不觉地被它吸引，那时候的它在你眼中已经不是游戏了，就像《星球大战》在很多人眼中已经不单单是一个系列电影了一样。

战友和敌人，他们一样的搞笑

"《光环》系列"取得的成就可以说是前无古人的，它的首发记录至今也只有它的续作在打破。它创造的神话让多少人企图超越但却望尘莫及。1亿7千万美元，这是《光环 3》首发的销售额，一个让人震惊的数目。当玩到游戏的时候，毫不夸张地说，那时的我热泪盈眶。4 年的等待，我们终于等到了，这就是我们要的啊！改变了很多，但同样保留的也很多，新加入的一系列新鲜玩意儿无不让人大呼过瘾，而那些老面孔们，又让人无限怀念，看到他们的时候，真的想说一声："你们终于回来了！"

当再度驾驶着犹猪号在这种路面上飞驰的时候，真的找到了一种和战友们在一起的感觉。听着他们的调侃，那种熟悉的感觉会不由地跃上心头，一直从《光环》、《光环 2》玩到《光环 3》的老玩家们一定也都会有类似这样的感觉吧。Bungie这一次可以说是将 AI 的优化做得相当让人满意，士兵们得个性更加突出。紧张的战斗之余会有这样的开心果再身边放松一下气氛，的确是一种很不错的消遣方式，甚至于你在战斗中做出了比较漂亮的射击，或者从敌人堆中杀出重围，他们会充满崇拜地称赞你。而对敌人各种方式的咒骂也会让你觉得他们的可爱，真的像一个充满怨气的孩子再发泄心中的不满。



相信一路走来的老玩家肯定也会对咕噜人那猥琐的外表和怪异的行为有着非常深刻的记忆，这一次，它们的嘴皮子也更加利索了。此外，这一次还结合了更加疯狂的行动，你会不止一次地看到它们在绝望时刻，手握两个拉开保险的手雷，一边喊着"我们一起死吧！"一边向你冲来。看来"肉弹"攻击已经风靡全宇宙，甚至在很久以后的未来都会被一直用于弱势反抗强大的敌人。当然了，咕噜人可不是个个那么勇敢，大部分情况下，当它们看到士官长的出现，第一反应就是逃跑，嘴里还不停咕哝着："我要闪人了，命比较重要！"好吧，你逃你的，我打我的，搞不好你啥时候揣着两颗手雷就窜我面前来了，我还是小心点的好。

360 度，全方位的享受

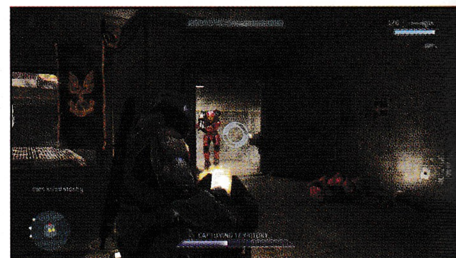
有人说《光环 3》毫无新意，仍然是传统射击模式的FPS加上网络对战。我可以说，说出这样话的人一点都不了解《光环》，或者说他至少没有玩过《光环 3》就说了这样的话。我只问一个问题"请问在《光环 3》之前，有那一款游戏加入了能让人如此震撼的影院模式？"看着自己玩游戏，以前谁有过这样的体验？

话说回来这次带给我的震撼最大的，除了前所未有的强大场景外，就是影院系统了，就像我一直在说"能看到自己玩游戏的流程绝对是一件很有意思的事情。"而且在这次的游戏中，你能做的不光是看，你甚至可以变换成任何角度，观察每一处的细节。甚至我个人认为，这一次，一定要在影院模式中所看到的才是真正的《光环 3》。在游戏的过程中，玩家总是会被紧张的气氛感染，时刻注意着四面八方涌来的敌人，在这种神经高度绷紧的状态下，谁会注意游戏中的景色呢？但是当进入到影院模式下开始观看自己的游戏过程时，你一定会被这叹为观止的壮阔景象迷住。最后你还可以把观看的时候觉得自己最帅最拉风的画面剪辑下来，放到网络上炫耀自己潇洒的身姿。

在现在，如果一个游戏不能和朋友分享，那绝对时一个落伍的游戏，即使它的单击模式再出色，也会缺少那份与友人同乐的快感。《光环 3》自然将这一点发挥地非常出色，在强大的LIVE功能支持下，网络对战已经不是什么新鲜事了。但是这次Bungie给我们带来的是四人网络合作模式，实在是太棒了。光是想一想，能和自己的朋友们在网络中合作完成一个游戏的流程，这绝对是一件美事儿。你还可以将这些通关的过程通过影院模式全部记录在自己的硬盘里，或者上传的网上与更多的人分享你们在多人游戏时候的乐趣。从这点上看，Bungie的确做到了当初的承诺：我们会给玩家带来最棒的东西！

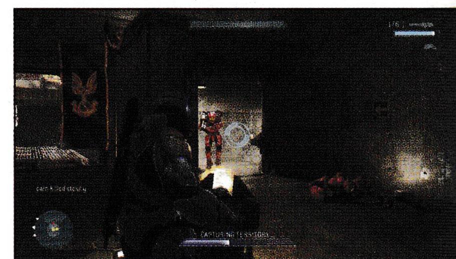
让我来拍它一砖！

画面！画面！画面！虽然我并不是一个画面至上的玩家，但是《光环 3》的画面的确有些让玩家失望。有人甚至说这样的画面对不起《光环》的盛名，我觉得这样说有些过了。虽然在 640p 事件中的官方解释给了我们一个算是比较正式的解答，但是有一点我就不明白了，开发小组在最后的解释



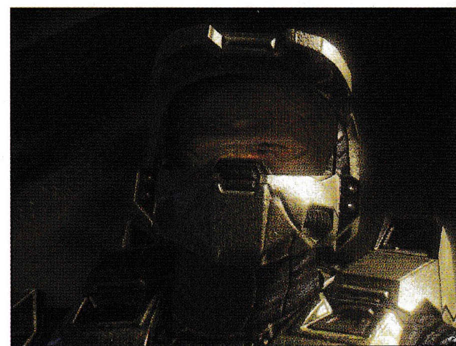
中说道："凭 X360 的机能和结构，如果玩家们真的对追逐像素数值大小乐此不疲的话，那么开发小组也可以不费吹灰之力实现 1080p 的分辨率。"我觉得这只能是一个为自己开脱的借口，Bungie不可能不知道现在的玩家对于画面的苛求，但是却在发生了这种事情之后说出这样马后炮的话来，作为一个《光环》的FAN，我多少还是有些失望的，至少在这点上，他们没有给玩家带来最好的。

"结束战斗！"这是《光环 3》在开发的时候就已经响彻整个游戏界的口号。这次游戏的最后，当我看到结局CG里，墓碑上写着"117"，那时的我真的热泪盈眶。作为最心中神作的尊重，我一边忍着别让眼泪掉下来被人看到，一边看着最后的STAFF。等等，怎么还有CG？士官长没死？钻冷冻舱了？看到这样的画面，那份感动可以说立刻消失了一半……当初可是说着"Finish The Fight"将这款巨作推出的，结果……很明显，士官长肯定会在今后的作品中出现，不管是在游戏中还是小说中，Bungie没有放弃士官长的剩余能量，看来他们还指望着士官长能再帮他们赚一笔。



★★★★☆ [点评人：翔仔]

尴尬时刻：（1）在驾车的时候由于操作失误，犹猪号冲出悬崖摔落，还好紧要关头我和队员们都飞身下车。结果，其中一个士兵直直地瞪着我问："长官……您确定您有驾照吗？"……我的确还没有考驾照……（2）每次遇到载具的时候我都毫不客气地坐到驾驶座上，可以说是过足了车瘾。结果有一次当我有一次钻到驾驶座上时，不知道是为了过车瘾还是被我的驾驶技术折磨得受不了了，一个士兵用恳求地口气对我说："长官，拜托，让我开车吧……"



小打小闹可以，浑厚内蕴不足

勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔

ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔

机种：Wii **厂商：**Square Enix **类型：**A·RPG **发售日：**2007年7月12日



很显然，Wii上的这款“《勇者斗恶龙》系列”最新作，是史上最不符合系列一贯风格的《勇者斗恶龙》——这句话有两层含义，一者意指其崭新的游戏方式开创了系列的另一个方向，一者则指其轻飘飘的流程和短暂的游戏时间已经达到了系列一个崭新的“高度”。作为一款外传性质的实验作，我觉得后一条殊荣还不算什么太坏的事，玩起来休闲娱乐，除了挥手柄的右手累了点，其他方面都挺放松的，左手还能闲下来拽几根薯条，至少比那些个剧情晦涩，难以理解的故事轻松。但是如果下一款在Wii上登场（假设有的话）的系列新作还是这样，那崭新的高度也就太高了，高到这个国民RPG的内涵和所有感动人的要素全都从高台上滑下来，就剩下一根耸入云天的遥控器手柄伫在那里，上刻“体感”两个孤零零的大字。

不管怎么说，我相信没几个人喜欢看到这样的景象。

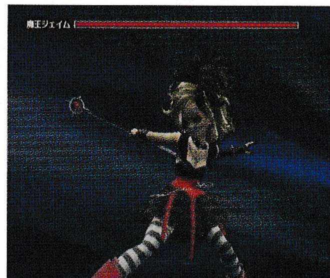
不可否认，本作其实还是很好玩的，没有回合限制的战斗方式、极具临场感的体感运动、还有很多体贴玩家的小细节，都让人感慨终于在这么正统的RPG中也出现了全新的改变与进化，不过这些都架构在一个前提之上，前提就是我们不能去关注它的剧情。

在我很小的时候，经常听人赞美“《勇者斗恶龙》系列”的剧情，其中尤以6、7两作为甚，后来我稍微对日语单词有了一点小小的了解，忍不住对着剧本打穿了这两作，见证到原来勇者每隔几年斗一次恶龙居然还能斗得这么有创意有深度有内涵，于是感动得涕泪横流，从此认定了要做一个坚定的系列FANS——现在想想，如果第一次让我接触的是本作，情景定然截然迥异。

本作的剧情说白了其实都不能用剧情来概括，它只有一条主线，没有任何分支，就像一位画师想画棵树出来，刚把枝干勾了个形状，便让别人给叫走了，这剩下的几笔线条如同一个大纲，充满了空气才勉强将整个故事撑了起来，至于那些原本应该枝叶茂密的叶子，那些延伸出去的分支和自然是没有的。游戏除去序章一共有八章，每章都是一个5～20分钟可通的迷宫，打完拉倒，第一章到第四章开始追寻女王面具隐藏的秘密，第五章不慎砍破了面具使魔王复活，接着第六章就修完了面具，七八两章魔王转眼就被打倒了，起承转合倒是有了，可惜就像是篇泛泛而谈的应试作文，空有框架缺少灵魂。

当然，对于本作这次的定位来说，起到个休闲娱乐大众的目的也就算是功德圆满了，而且休闲娱乐也挺好，没必要所有RPG都弄得那么苦大仇深。不过确实，最近这段时间里为了刻意逢迎Wii的体感操作，诸多游戏都作了种种改变，有些适合，有些不适合，对于这种情况，中村光一在关于《风来的西林3 机关古宅中沉睡的公主》的采访中提到：“虽然我们也考虑过是否采取独特的操作方式，但是最后还是发现传统的操作方式更加适合，所以在操作方面并不会有什么特别。”

我觉得这个态度就很好。



★★★［点评人：玛娜］

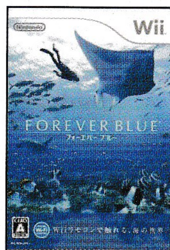
绝望时刻：第一天下午刚拿到游戏，第二天下午就听闻有人打穿，整个流程历时8小时47分钟，我不禁陷入了深深的痛苦之中。数小时后，再次传来捷报，此人已将游戏的五个隐藏BOSS全部剿灭，这一刻，一股绝望之情笼罩了我……

被抛弃和背叛的

蔚蓝永恒

FOREVER BLUE

机种：Wii **厂商：**Square Enix **类型：**A·RPG **发售日：**2007年7月12日



我个人向来都是非常喜欢大海的，可惜出身于内地城市无缘得见。工作之后好不容易来到了靠海的城市，结果下个周末往海边一站，我还！这TM也配叫海？我先不论目光所及之处全是陆地，单是泛着泡沫、颜色黄浊的水质，就和我心目中那湛蓝无边、海鸥飞翔的大海风马牛不相及。于是我的海洋梦还在继续。

言归正传。由于以上原因，我个人对于与海有关的游戏向来都十分有兴趣，到了PS2上我终于遇到了《蔚蓝依旧》（EVERBLUE）这个系列。该系列不但有海，而且能潜到海底。除了可以观赏风光旖旎海底景观，更能在海底的沉船洞穴里惊险探索。虽说是由小公司Arika制作的，但由于选材得当，完全看不出画面上的简陋。PS2上的两作由此给我留下了极为深刻的印象，于是乎这种感情也就爱屋及乌到了Wii上的《蔚蓝永恒》。

初看《蔚蓝永恒》的介绍时，心里还是比较激动的。当看到海底动作完全对应Wii的体感操作时，我几乎都要手舞足蹈了；看到这代增加了生物种类，还能接手各种工作后，我真切地感到这代的游戏内容丰富程度将是系列史上之最。可怜的我完全没有意识到，为何文中对于以往的重点——探索只字不提。现在结果已经出来了，和过去相比，《蔚蓝永恒》完全换了一个游戏。



首先是游戏去掉了HP设定。没了这个设定，也表明玩家不会GAME OVER。这样一来算是简单多了，什么水深水压水温，完全都是多余的东西。管你海底有鲨鱼还是虎鲸，统统只能对你干瞪眼。更绝的是连氧气设定都没了，主人公一下子成了大西洋底来的人。以前的冒险中经常出现的憋一口气拼命上浮的惊险场面，这下子算是完全不会出现了。

没了HP设定，也就没了装备。无需氧气，那么氧气瓶自然取消了。没有水压水温，潜水服也不重要了。大概是制作人员觉得要没就都没吧，所以连影响游泳速度的蹼也去掉了。既然没了装备，自然也不用设定什么金钱了。当然游戏中还是假模假样地保留了换装系统，可惜我们玩这个游戏是看鱼而不是看人的，光是人换装有什么看头？

最不能忍受的就是游戏居然完全去掉了沉船探索的要素。游戏中仅在船之墓场会出现沉船，不过这个沉船除去3处物品外完全只是摆设。以往的游戏中，沉船就有如RPG中的迷宫，完全是占主导的地位的。新作中连这个都去掉了，难怪只敢另起一个名字，而不是叫《蔚蓝永恒3》了。不过话说回来，没有HP设定和装备的话，就算有沉船也必定无趣。



发了这么多牢骚，各位必定将这个名不见经传的游戏列入黑名单了吧？其实若要论游戏素质的话，本作还是值得一玩的。尽管游戏毫无难度可言，不过对于从未接触过这一系列的人来说也许是好事。只是对于我这个老玩家来说无疑有一种被制作公司抛弃和背叛的感觉。

★★★［点评人：纱迦］

惊悚时刻：头次潜入深海时，我全力往下游着。突然间一匹鲨鱼出现在我前方，而我前进的方位正好是它的大嘴，吓得我差点把手柄扔了。

这是一款集合了街头流行要素的游戏

美妙世界

すばらしきこのせかい

机种: NDS **厂商:** Square Enix **类型:** A·RPG **发售日:** 2006年7月27日



野村哲也似乎一向对流行文化很感兴趣，这次他终于找到了一款游戏能够将他的理念全部灌输进去，而这款披着光鲜华丽外衣的游戏就是《美丽世界》。游戏对用户的定位十分明确，SE就是要把这游戏卖给年龄层比较低的玩家，他们感兴趣的东西都会在游戏中，流行音乐、流行服饰、流行游戏、街头涂鸦等要素都和游戏的系统紧紧地结合在一起，如果你是一位追逐时尚的玩家，那这款游戏可谓是正对你的胃口。

先来看看游戏的故事设定，通常游戏中的敌兵大多数都是由那些野兽或被XX大魔王召唤出来的魔物，而本作则变为了“噪音”，在现实中这个喧哗的世界中，噪音充斥着街头巷尾的每一个角落，大多数年轻的玩家都用音乐来避开它的干扰，所以我们的主人被设定为整天戴着耳机的家伙，所以敌人被统称为噪音。而故事起源与整个发展都是按照时下颇为流行的“死神游戏”来进行的，音操想要找到幕后的黑手，就必须与同伴在七天之内存活下来并完成这个游戏，他们的敌人就是制定规则并在暗中监视他们的死神。如同现实生活中的死神游戏一样，游戏本身只是一个规则，而怎么发展下去就全看参与者的了，而游戏中某死神那样的行为现实中更是常见（我很厚道，绝不剧透）。就连游戏中的装备与徽章都给被赋予了品牌的感念，品牌的流行度还会影响它们的效果。





下面让我们看一下本作标榜的创意十足的战斗系统。在游戏公布初期，野村信誓旦旦地向玩家宣布，本作在战斗中可以让玩家找到音乐游戏的快感。同时操作上下屏中的两个角色战斗，看起来的确很炫、很酷，这下左右互博并不是周伯通的专利了。在战斗中玩家需要用左手（如果是左撇子玩家，那就是右手）按主机上的十字键（或AXBY）来控制上屏幕中的战斗，位于上屏中的角色不能移动，只能通过按键来发动攻击和回避。下屏幕才是战斗的主战场，玩家需要使用触控笔来控制音操的移动与攻击，徽章在战斗起到了很重要的作用，但是它却很不幸的与收集要素结合在了一起。事实证明同时控制上下屏两个角色的战斗，在理念上是成功的，但是实际操作起来却是另外一回事。游戏的初期还好说，敌人并不强大的时候随便按两下，用触控笔在屏幕上划上几下就可以结束战斗，但是在HARD以及最高难度时，敌人超强的攻击力不得不让玩家必须同时照顾上下两个屏幕中的角色，“一心不能二用”这句话的正确性充分地显现出来，玩家经常会顾此失彼而惨死在敌人的爪下。（Q：不是可以将上屏幕切换成自动行动吗？ A：通常情况下AI都是不靠谱的，要谨记这句话。）音乐游戏中手忙脚乱的感觉我是找到了，但并没有爽快感。

游戏中最耗费时间的无疑就是收集要素了，很不幸的是，这款游戏承载了太多需要收集的东西，多得超过了它所能承受的负荷。攻击用的徽章、怪物图鉴、怪物掉宝（更不幸的是它分了4个难度）、装备、食物等等，都有着大量的东西等着你去收集，就连拉面都分了十几种，比单位楼下的拉面馆还要多，实在是有些繁琐。

总之，这是一个折射了太多制作人意向的带有实验性质的作品，虽然还存在这许多不足之处，但是野村的理念还是值得肯定的，游戏圈子里也需要这样的创新与实验。



★★★ [点评人：火云]

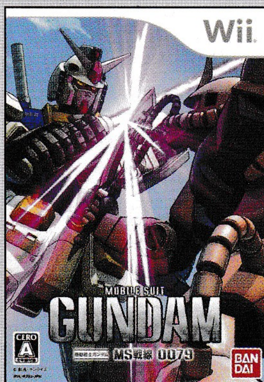
偷懒时刻：游戏中徽章可以通过玩家关闭电源的时间长短来获得经验值，当时火云的第一反应就是，能不能像《潜龙谍影3》一样将BOSS活活老死呀。

百万军中取上将首级

机动战士高达 MS战线0079

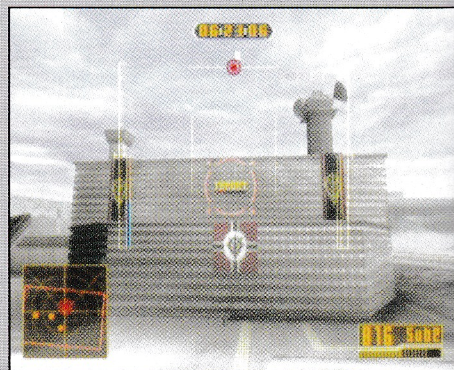
机动战士ガンダム MS战线0079

机种: Wii **厂商:** NBGI **类型:** FPS **发售日:** 2007年7月26日



这不是《高达无双》，但我说的也绝对实在，百万军中取上将首级，不用青龙偃月刀，更不用方天画戟，你，确切地说是你所驾驶的MS，手里握着一支威力巨大的光束步枪，现在所要做的就是把自己的呼吸频率调整好，拿稳手中的双节棍手柄，打开瞄准镜，瞄准敌机的头部，再扣动扳机。

如果你硬要拿这款游戏的画面去同PS3那1080p的高清去比较，那我真的是无话可说，对于这款出自Wii平台的作品，游戏性无疑成了重中之重，除此之外的其他因素甚至都可以忽略不计。像很多Wii的玩家那样，起初，我对这款出自NBGI的游戏没有抱太多的希望，认为以高达为卖点的本作无非是为了骗原作动画FANS口袋里的票子而已，充其量也就是《XX对XX》那个系列的素质。然而，在深入体会了这款游戏之后，我的看法变了，它让我找到了高达题材游戏中多年不曾有过的良好操作感，而上一次拥抱这种感觉，是PS2上的《高达战记》。事实上，我在与这款游戏亲密接触了几十个小时之后已经彻底认识到，这款游戏根本上就是《高达战记》的彻底进化版本：把握得同样恰到好处的金属重量感，高度写实的机械建模以及画面风格，熟练操纵MS穿梭于敌阵时的拟真驾驶感以及前面所提到的、成功狙杀敌人所带来的成就感。



难到一定境界的诚意之作

荒野兵器 交叉火力

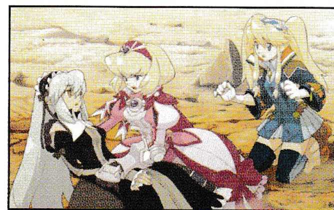
ワイルドアームズ クロスファイア

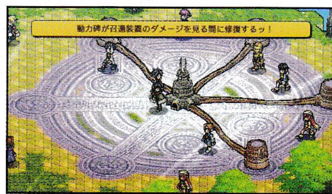
机种： PSP **厂商：** SCEJ **类型：** S·RPG **发售日：** 2007年8月9日

从模仿到创新



如果各位玩家玩过不久前的《最终幻想战略版 狮子战争》，相信不用多加评说，拿到本作的第一感觉就是这两款游戏总有那么一些相似之处，表面上是出击准备画面、职业系统，稍微深入一点则是学习职业技能的方式以及职业熟练度的设定。不过相似归相似，只要你体验本作超过3个小时，那么接踵而来的改变估计就会让你将之前那种“似曾相识”抛到九霄云外，因为游戏的系统并不像你最初所想像的那样简单，甚至连以往战棋游戏中，先将一个职业练满的想法也不得不屈服在很多特定的胜利





条件前，合理调配职业才是每次出击前必须考虑的情况。为了结合“《荒野兵器》系列”特色而出现的HEX区域，在实际战斗中的意义也超越了普通战棋游戏中的一个方格，玩家不但能够利用敌人所处的位置调整进攻的队形，以发动最高能达到175%伤害的队形技，锁定敌人并伺机进攻的合体技更是最多可造成450%伤害输出的终极绝招，所以队友之间的配合在后期的地位相当重要，思考的乐趣也让游戏整体给人相当充实的感觉。

难度是把双刃剑

其实有经验的玩家一定都有这样的想法：虽然游戏中设定了可以达到450%伤害输出的技能，但真正运用到战斗中毕竟还是“说起来容易，做起来难”，而且如果一个游戏过于依赖一个过于强大，甚至是破坏平衡性的系统，那么游戏本身的乐趣也大打折扣。显然本作的设计者也意识到了这个问题，所以





适当地调整难度几乎就成了屡试不爽的杀手锏，而且本作和其他游戏的难度区别，并非仅仅是提高了敌人的等级或攻击力，层出不穷的胜利条件，敌人“机关算尽”的高AI很快就会让玩惯了同类游戏的玩家大喊吃不消。喜欢挑战的玩家赞扬本作的高素质，因为它让自己找到了久违的感觉，和游戏中的敌人互相较劲异常的兴奋与刺激；喜欢尝鲜的玩家则更加倾向于将游戏的不体贴归结于过高的难度，毕竟符合大众的口味的作品才会更受欢迎。其实这个问题晴天在游戏时也曾经思考过，高难度可以刺激玩家挑战的欲望，但是打击新玩家的积极性也是不可回避的问题，能不能乐在其中还是取决于玩家自己的游戏习惯吧。

坚持到最后的你

如果看完上面的文字，你还是决定在游戏继续走下去，那么晴天的确要为你的毅力赞一个，玩游戏有些时候就是要义无反顾的决心，而无论你玩的是什么游戏，当你回过头来发觉自己已经在这款作品中投入了应有的感情和时间，那么也就已经足够了。

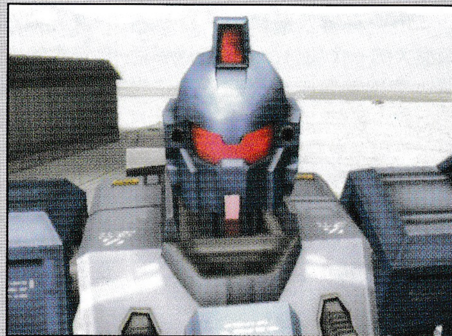
★★★［点评人：晴天］

吐血时刻： 游戏中敌人的特殊技能可谓千奇百怪，并且绝大多数都会超出玩家的理解范围，想必很多玩家都在某个剧情关卡被敌人的技能打回“出击准备画面”后和晴天一样差点吐血吧？

写实，是这款游戏所要突出的主题，这也是NBGI抓住UC系高达FANS最好的一张王牌。当所有的动画、所有的原作人物档案、所有的衍生作品、所有的外传，以及那些不计其数的同人漫画、小说、外传、野史……都被我们这些近乎于痴狂的高达迷们烂熟于心的时候，能够以普通驾驶员的身分去体验“一年战争”的宏大和那充满了硝烟与死亡的战场气氛，这无疑是最令人激动的。可喜的是，NBGI在力挺了多年的“种子系列”后，终于回归了原点，为我们带来了这款不可多得的佳作。凭借双节棍手柄那独特的体感操作方式，我们终于可以体会原本只能在拥有豪华框体的街机游戏中才有的驾驶感，而狙击要素的引入，绝对算得上是锦上添花，它让每个玩家的代入感更加强烈，在稍加练习之后，你甚至可以体会到王牌驾驶员的那种奇妙感觉，想想看，通过良好的瞄准和熟练的操作，你可以在瞬间消灭一整队的敌机，但杀敌的本领不再是依靠强到逆天的变态机体，而是依靠自身不断努力熟练操作后才能得到的，而这，才是这款游戏真正所要展现给大家的东西。



把游戏捧上天没有太大的意义，这款游戏同样存在着很多问题，包括常见的3D游戏贴图错误，以及早在NBGI合并前的Bandai在开发游戏时就经常出现的许多“传统”BUG，但这些小毛病都是可以忍受的，作为一款写实风格的体感驾驶FPS游戏，无法在索敌过程中切换目标，这样的失误实在是不应该，试想一下在大批敌人逼近的时候，为了对付一个最具威胁的敌人却因为整脚的索敌系统而手忙脚乱，这实在是令人不爽，如果能够剔除这样一个显而易见的瑕疵的话，这款游戏就更加优秀了。



★★★☆［点评人：炎骑士］

耍帅时刻： 在众多围观者面前进入狙击模式，一口气将冲过来的数台扎古接连击倒，不免心中暗喜。一回头，人怎么走光了？你们这些对高达没有爱的人哪……

万劣赶为首，百优创为先！

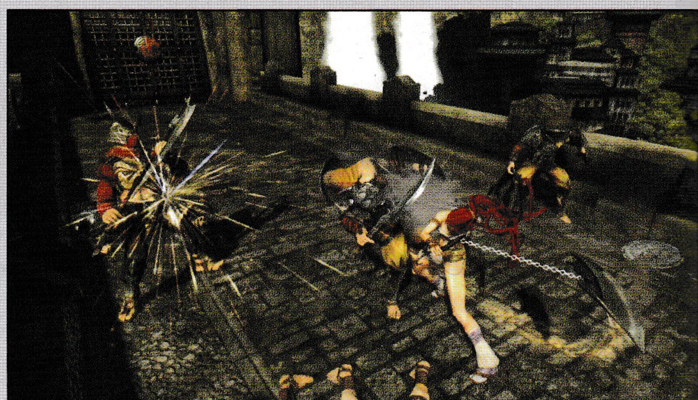
天剑

Heavenly Sword

机种： PS3 **厂商：** SCEE **类型：** ACT **发售日：** 2007年9月12日



《天剑》从公布以来，是优是劣的争议其实并不少，就连游戏发售前不久，各媒体报出的评分也是跨度很大，这款第一方作品与“争议王”《龙穴》相比也逊色不了多少。但对于我个人而言，从知道《天剑》开始至今，态度始终没有多大的变化，因为她的参照系是万民景仰的《战神》，只要能学得《战神》的七分功力，我也会无条件对《天剑》表示支持。但我可以很负责任地说，《天剑》像《战神》，但绝不是《战神》劣质的模仿者，如果抛开“致敬因素”，具有开拓和创新精神的《天剑》不失为一款次世代水准线之上的动作游戏。



在通关三次，129枚金币全部取得，全隐藏要素开启后，我可以很自信地说，自己对于这款游戏并不仅仅停留在外在的认识上，对于系统也有较为深入的理解，因此，对于《天剑》好不好玩这个问题，还是有一定发言权的。在近期的《游戏机实用技术上》，我已经列出了《天剑》的五大缺点（流程、读盘、谜题设计、招式平衡、重复价值）和五大优点（画面、音乐、剧情、系统亮点、手感），可以说，自己对《天剑》是“一手挥鞭，一手扛旗”。这里我想补充一些相互之间有关联的细节。

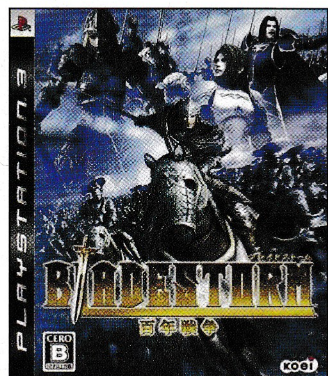
首先，我可以断言，《天剑》有推出时间上的巨大压力，《天剑》的发售日已经有过传闻和延期，9

问题只剩下技术方面的了

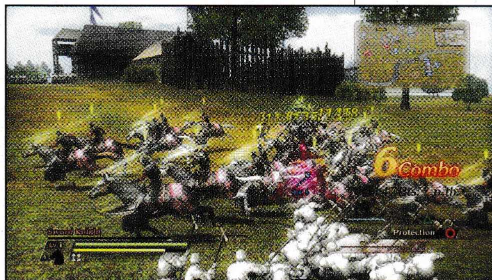
剑刃风暴 百年战争

Bladest Storm －百年战争－

机种： PS3 **厂商：** KOEI **类型：** SLG **发售日：** 2007年8月30日



历史在游戏题材中一直都占有很大的一个部分，而说着这一话题大家的脑海中自然会跳出“光荣”这个名字。《三国》系列”对于老玩家来说有着不可能被替代的意义，而即使到了新世代，光荣依然靠着历史让其他厂商眼红。然而以历史为题材又有着明显的局限性，无论想法多好，反复讲述同一个事情总会让人失去兴趣。如果说“《三国》系列”或“《信长》系列”是在严肃地讲述历史，那么“《无双》系列”则包含了更多的幽默成分。不过同样的，割草割多了还是会让人疲劳，而且经过这几年的“艺术加工”，三国也好战国也罢，这两段历史也逐渐开始失去原来充满号召力的光芒了，意识到这一点的光荣开始将注意力转向中世纪的欧洲——《剑刃风暴 百年战争》，这次光荣看准了英法战争这段历史，浩大的战事和复杂的人物关系，这些不正是最擅长表现的吗！不过问题也随之而来——是应该让黑太子坐在城堡里发展内政增加人口呢，还是干脆些叫贞德在战场上发动无双保家为国……



“像《决战》”，这是几个朋友在玩过游戏后出现频率最高的一个评价，不过相对来说本作的动作成分就要多得多了。游戏中玩家扮演在战争中争取名誉与金钱的佣兵，在战斗中玩家可以指挥任一兵种组成自己的战斗小队，完成制压敌方据点、守卫要塞等任务。战斗自然是要自己亲自上阵的了，而包括剑兵、枪兵、骑兵弓兵等各个兵种都有其独特的技能，合理搭配技能的使用可以实现以寡敌众。说到这里不得不提一下本作的兵种相克，虽然这一点在光荣的游戏中已经是必不可少的要素，但本作更为直观地将这种关系表现了出来：飞奔的马队虽然是步兵的克星，但冲向严阵以待的枪兵就只有一死；重铠兵虽然有着巨大的破坏力，但对灵活的细剑部队却毫无办法……类似的还有很多，而为了方便玩家在混乱的战场上区分，游戏用了非常明显的标志表示当前玩家控制部队与敌人的相克关系。说“混乱”也许有些夸张，但本作战场上的人数真的是非常多。游戏中采用按兵种分队行动，但绝不会有类似“《决战》系列”那样感觉小队成员都是“复制粘贴”的，更重要的是每个战场成员都能根据情况独立做出反应，这一点确实是以往的战略游戏所达不到的。



节奏缓慢是本作给人最大的负面感受，一个战役往往要完成几个任务经过许多天（游戏内）才能够结束，虽然这样很符合“百年战争”这一标题，但对于早就习惯了“无双”的我们来说，要耐着性子一个据点一个要塞地向前推确实需要一定毅力。越来越显单调的作战方式也是影响本作“慢热”的原因之一，虽然游戏兵种繁多，但毕竟是“带动作要素的战略游戏”，不可能指望通过本作“体验爽快的战斗”，兵种相克的兴奋劲过去之后游戏的战斗就只有升级的意义了。画面也是需要改进的问题之一，虽然战场更加广阔同屏人数增加了，但场景精细度以及人物建模都还离次世代有些距离，当然了，这种技术层面的东西就不是想改进就改进得了的了。



★★★ [点评人：十六夜]

无语时刻：从黑太子到英法两国的武将，完全看不出“西洋特色”，光荣美术部门的人没见过老外吗？

月份的秋季商战需要对于PS3来说弥足珍贵的独占游戏稳定局面，但大作的续作要不就走上了多平台路线，要不就是远水救不了近火，三款第一方原创游戏接连上阵也表明SCE"品牌不足，数量来补"的战术思想，《天剑》的仓促上阵让她失去了走向完美的机会。除了众所周知的流程短，在《天剑》引以为傲的剧情动画上，其实也有一些赶工的痕迹。比如女主角奈璃子把族人从牢房救出，我们就能发现所有的族人都长着一张脸，只是用胡子、眉毛、帽子之类的小变化加以区分，其实只要做三张脸，这种"十胞胎"的滑稽感觉就不会再有了。

再说说成长要素，《天剑》的成长要素比较特别，并没有随3D ACT的大流使用吸魂或得分购买技能的方式，而是与开启隐藏要素的方式相重合。游戏一共有9大关43小关，每关根据玩家的表现可以获得最多3枚金币，获得一定数量的金币就可以开启隐藏要素或使用新招式、新必杀技。玩家在每一关的表现左右着成长的速度。但要获得金币，需要有连续攻击命中后分数累加做为保障，因为类似一闪的反击得分比较高，从原则上游戏是鼓励使用反击的，但在实际游戏中，敌人的进攻欲望时高时低，两次反击相隔太久造成积分中断的情况十分平常，这一点在高难度中也没有很好地解决。敌人的AI需要时间来调试，急于上市销售的《天剑》缺少的正是这种调试。直接导致的问题是游戏只有两种难度可供选择（相当于一般游戏的EASY和HARD），如果游戏有四个难度，且在敌方AI上循序渐进，那么重复价值理所当然会有提高。



另外，流程短是一大缺点，但我并不认为这是《天剑》的致命伤，因为这是可以用丰富的游戏模式来弥补的，比如斗技场、单独的射箭挑战、使用敌方角色进行一些特别任务、隐藏服装、自己编辑过场动画等等，都可以在不对游戏本身进行大幅更改的情况下，最大限度增强游戏价值。我们在《天剑》中已经看到了各种各样的创新点，只需要多一些传统要素的添加，就能解决大部分的问题，但Ninja Theory却没有那么做，这显然不仅仅是缺乏经验可以解释得通的。

赶工对于游戏行业来说，的确是件明知道不好，却又十分无奈的事啊！



★★★☆ [点评人：胜负师]

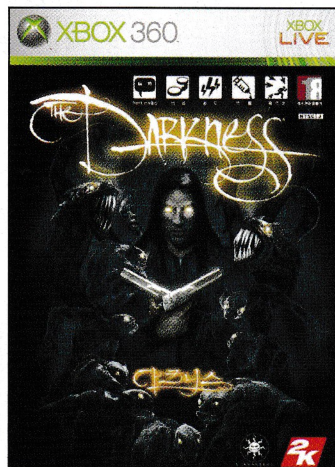
惊喜时刻： 有几个射箭关卡，打了几次都没拿到3枚金币，愤怒之下对着敌人的尸体射箭，没想到在敌人倒下之前再射一箭可以再加一次分数。于是这些关卡便成为了最容易取得3金币的关卡。

儿童不宜，生人回避！

漆黑

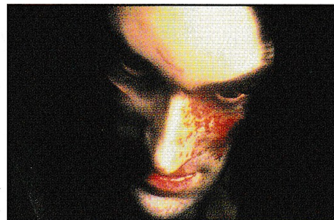
The Darkness

机种： X360 **厂商：** 2K Games **类型：** FPS **发售日：** 2007年6月26日



嘿，哥们儿，你是和平主义者吗？嗯，你可以选择先不回答我的问题。不过，假如你是一个电玩爱好者，并且喜欢具有过度暴力倾向的残忍游戏，那么在我写下这堆文字之前，你应该已经把《漆黑》摆弄得烂熟了。FPS、魔法、血腥暴力、畅销漫画，把这些元素捏到一起，《漆黑》就这么诞生了。说实话，把这部由同名漫画改编来的游戏划为FPS，这个主意肯定是为了迎合欧美玩家的口味，实际游戏中的瞄准实在是不怎么样。试想一下吧，当你习惯了《使命召唤》或《光环》中屏幕上那个准星之后，回过头来在《漆黑》的游戏画面中找那个小到几乎看不见的红色瞄准点，那将是一件让人多么痛苦的事。当游戏后期主人公将黑暗能力运用到人挡杀人佛挡杀佛的境界时，手中的一干"老伙计"却又突然成了打杂儿的烧火棍。

当游戏进行到中盘，你会觉得自己的对手居然是一堆毫无技术含量的蠢货，这时你该怎么办？是毫不犹豫地放下手柄还是继续操纵那个名叫Jackie的爵士恶魔戏弄前面提到的那群傻瓜？其实这都已经不重要了，此时最让你郁闷的是，已经花费了好几个小时在这个让人觉得枯燥心烦和充满邪恶心理暗示的东西上。说实话，如果不是对欧美暴力文化有偏执，那么很多接触了这款游戏的人肯定会后悔自己把钱耗费在承载了这些邪恶内容的塑料薄片上——就算你耐着性子把游戏忍受到最后也绝对会因为不堪一击的最终BOSS而彻底崩溃。哦，或者说，那个名叫Paulie的倒霉蛋儿只是这部掐头去尾的、改编自漫画的游戏当中一个标志性的结点而已。





就算在《生化危机》中，历尽艰险的主人公们还是会在末尾处迎来久违的晴空和象征着和平的夕阳，但在《漆黑》里面，你只能感受到通篇的黑暗，事实上这也是游戏的全部。当你对这款游戏有着某种莫名的冲动的时候，第一件要做的事就是看看家中有没有小孩，或者确信一下自己已经是能够分明是非黑白的成年人。随着一声枪响，恶魔Jackie的复仇结束了，原作的故事内容在游戏中就算告一段落，而之前早已被杀害的女主角（勉强算是女主角吧，那个被大号左轮手枪爆头的可怜女人）也莫名其妙地复活，但当你看到那个胡子拉碴披头散发的Jackie还是以老样子出现在屏幕中的时候，你就会觉得，真正的宁静离我们还有很远。

想知道剧情吗？别挖空心思在游戏中一路摸索了，没用的，就算你的英语水平相当棒，那又能怎样？游戏的开发者在编织这篇故事的时候已经剔除了"精华"，虽然留下来并展示在人们面前的并不能算是糟粕，但只要任何人在接触了原作的漫画之后再回过头来将游戏中那犹如《天鹰战士》般的片段进行对比，那么结果就会一清二楚。不要想当然地认为游戏开发者们是为了照顾大多数玩家或者故意删减原作中的不健康内容，他们只是为了防止自己的劳动成果被负责给游戏评级的审查官员们盖上"AO"的戳子而已，而这款藏头不露尾的改编游戏，只是由拔掉所有羽毛的一只秃鹫所装扮成的和平鸽。



★☆ [点评人：炎骑士]

疯狂时刻： 如果你能够耐着性子重复摆弄这款游戏至第三遍，在每杀掉一个黑帮分子之后，你都会有虐尸的冲动！



流星奔驰过无垠的旷野，鲜血照亮了静寂的沙漠。

■文/Silence

游戏的世界带给我们多少幻想，多少离奇。然而，随着制作科技的进步，越来越逼真的视效却经常能够将我们从天外的玄想带回到身边的现实世界里，让我们分辨不清身处何地，是游戏？还是生活？

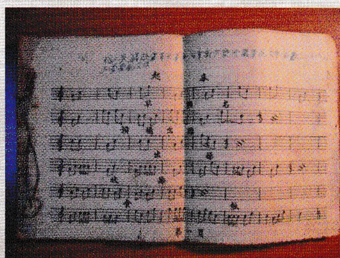
游戏制作人也和其他种类的艺术媒体制作人一样，在创作和构思的过程中，难免会带上自己种种的生活印记和思想。而人所固有的回忆和对过去的深厚的感情，也会在这些制作人的作品里悄然显露。出生于不同年代的人，在接触以不同年代为背景的游戏时，油然升起的感动和共鸣有的时候甚至能够超越游戏本身的优秀，成为我们游戏经历中最美好的回忆。

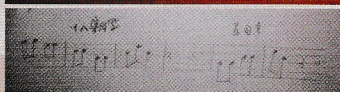
而这篇不嫌絮叨的长文，正是要拾起那一个个心动和触景生情的时刻。

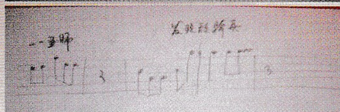
第一部 回忆百年

也许没有什么游戏能够比得上写实题材的作品给我们带来更多的感动了，那些熟悉的场景，那些浑然一体的生活氛围，就算让我们对这里面的人们真正的生活状态一无所知，依然可以感受到他们鲜活的生命姿态。这种油然升起的具象化的感触，我们称之为"时代感"。

第1章 诺曼底 1940s







在过去的一个世纪里，也许再也没有比那两场世界大战给我们留下更深刻的记忆了，那是整个人类苦难的印记，直到今天，世界各地每个电视台都不厌其烦的用各种角度来追思这场浩劫，而一些至今仍在世的经历者也是十年如一日地用低沉的声音来追述那个黑暗和焦黄的年代。

无论游戏发展到今天，能够有多么宽广的题材包容性，在她诞生之初，对抗就作为基本要素而存在。在一切的对抗中，战争总是能够引起旁观者的热血沸腾，战争总是给我们带来悲壮激烈的英雄情怀，所以，战争游戏也总是能够居于每个平台游戏类型里的重要位置。而一战二战的题材也永远地层出不穷。

战争可能是最容易再现氛围的游戏类型，弥漫的硝烟、在火光中轰然倒塌的建筑、伴随着子弹从耳边呼啸而过的呐喊和哀嚎、盟军以及德国士兵那熟悉的军装和枪支。广泛的影视作品已经将二战战场的印记深刻地烙入了我们的脑海，所以再现那个时代的氛围也变得如此轻松。但是除去这些几乎适用于一切战争题材的元素之外，还有些什么东西能够让我们顷刻之间就回到40年代呢？

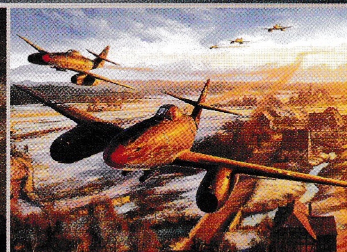
首先是音乐。缥缈的小号吹起悠扬的旋律，在炮火中她反而显得有些异样的抒情和浪漫。实际上，在战场上的军号是不可能如此抒情的。和一般人理解的有所差别，军号最大的作用并不仅限于冲锋，在特定的旋律里面表达了部队的行军、驻止，部队的各种战术行动，还有全军的部队番号，各级指挥员的职衔等等，它是听得见的密码，实际上指导着部队每一种生活细节。比如以下这几张号谱分别代表了"起床"、"115师发现敌人骑兵"、"第十八集团军总司令"等命令和指示。我们可以总结出，这类军号最明显的特征一定是简明易记，方便重复且不易混淆。而在一般的战争影片以及游戏中，小号大段的抒情性长音与激烈的炮火音响形成强烈的反差，却让我们有着更突出的专属于这个时代战争的气氛。

其次是地图。出于游戏目的的作用，在每个战略要点都会用徽章标明，而相对于地形，敌人所在的位置是更为重要的信息，必须以醒目的标记来注明。发黄的地图纸，浓重的碳墨，当我们回想起二战题材类型的游戏时，这种风格的地图也会较早的浮现在我们的眼前。然而，真正的行军地图，地形的标示却是更为重要的信息，战略位置的决定和争夺事关战争双方的成败和大量士兵的生死。前苏联就是通过印制大量的假地图将德国部队引入歧途，错误的地理信息使德国部队遭受巨大损失。1943年美军进攻太平洋塔拉瓦岛，由于没有新地图，只好沿用一张100多年前的水域旧图来作参考，由于地形的大量更改，美军官兵在海滩搁浅，遭受日军毁灭性的打击。而诺曼底登陆一役前期，盟军也是通过大量收购地图制造假信息，以起到声东击西的目的。可见，地形对于行军地图而言是至关重要的，要是都像游戏里一样的"写意"的话，要付出多大的代价。

相对于战争的场景，游戏中出现的小镇以及乡舍风光是更能勾勒出那个年代特征的要素之一。根据二战档案揭示，纳粹德国在入侵英国之后，曾经打算选择一个叫做比里奇诺斯的小镇作为据点，并且认为这里是理想的纳粹总部。如果能亲临布里奇诺斯小镇，那么玩家们一定会感到非常眼熟。无论是居中的教堂，跨河的石桥，还是典型的欧式建筑，无不在《荣誉勋章》、《使命召唤》里经受炮火的洗礼。虽然这些本该成为人间天堂的小镇，没有机会在游戏中显现他们的僻静优雅，但是如果离开了这些地理风貌，就算有着再多的加兰德步枪、汤姆森冲锋枪或者虎式坦克，二战时期的年代特征依然不能完全传达到我们的印象中来。







除此以外，钢盔和皮靴也经常被用来当做二战影片或游戏的Logo。然而无论是美军粘在圆盔上的干粮，还是富有艺术气质的m-1头盔，都是各国军队一个最为突出的标志。而长靴，作为欧洲军队的历史传统，从骑兵一直保留到陆战步兵，也是一个不可分割的士兵象征了。

从这些方面来看，依靠建筑、衣着等等客观环境来刻画年代特征，这一点上，战争游戏与其他游戏并无不同。而这一类别游戏与其他题材写实游戏最大的差异，只是用破坏而非静止的呈现来代替氛围的烘托罢了。

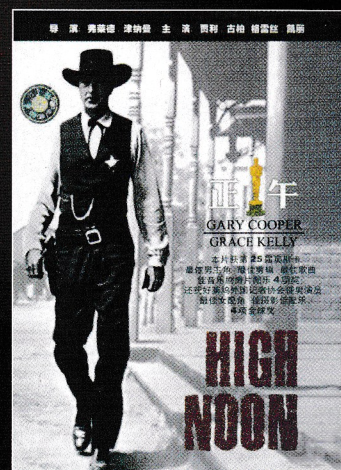
第2章 美国西部 1850s

有人说，没有西部大开拓时代，就不会有今天的美国。

有人说，牛仔帽和火枪最能象征美式英雄的浪漫。

在诸多的美国题材影视和游戏当中，西部题材的数量是完全不亚于战争题材的。大盖帽、马靴、酒桶、蒙面的手帕，对西部元素我们实在熟悉得不能再熟悉了。从FC时代的《荒野大镖客》直到广告大师李奥·贝纳所创造的万宝路奇迹，对于美国的认识，曾经有人用一句话来概括："你只要戴上牛仔帽，抽上一根万宝路，那么就能体现出美国的特征了"。值得一提的是，美国西部大拓荒时代起于18世纪50年代前后，而1950年，借助加里·库柏的《正午》以及名称带有"男人记得爱只是因为浪漫"(Man always remember love because of romantic only)寓意的万宝路品牌从亲近女性的脂粉气一跃成为阳刚粗犷的性感男人的象征，西部在相隔一百年后，再次成为人们关注的焦点。

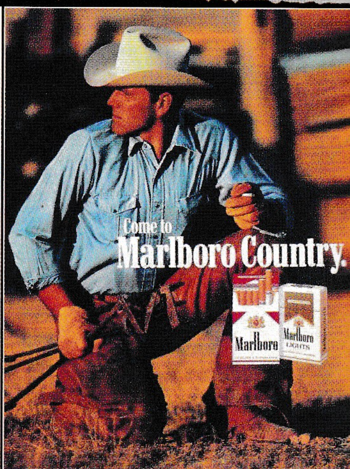
《正午》这部影片之所以在美国西部片历史上占据重要的位置，正是因为她以黑白胶卷表现出来的强烈视觉反差以及真实细腻的细节，制造出令人信服的真实感。刺眼的阳光、简陋的酒吧和镇干所、邋遢的牛仔、陷入在秩序和混乱之间的民众。其后，无论是被誉为西部片代表的《豪勇七蛟龙》还是让人血脉贲张的《杀无赦》，



突出了快意恩仇的一面之外，这种浓重的生活气息却相对减弱了。反而是让同志题材上升为艺术影片巅峰的《断背山》以不厌其烦的生活细节的描写，却异样传神地刻画出粗犷敞野的西部所具有的细腻的生活气息。

以游戏而言，虽然Capcom的《荒野大镖客》和Konami的《西部牛仔》最早制造出西部题材游戏类型的热点，但是这种表面化的题材运用，仅仅给人留下一个野蛮无序的西部印象。《血腥左轮》和《死亡火枪》虽然因为类型的区别，能够更细致地表现西部牛仔纵横沙场的豪迈，但因不同的游戏素质，以及制作技术的限制，依然是流于表面化的环境塑造。





《狂野西部》(《Call of Juarez》)也许从游戏的可玩性上来讲，存在着见仁见智的问题，但是借助于次时代主机的机能，至少在环境的塑造上，朝着真实可信的方向又前进了一步。玩家不再单调地忙碌于无休止的厮杀中，你有机会漫步于广袤的原野、夕阳之下寥落的小镇、远望四周青翠的山谷或者荒野之中那些虔诚保守的印第安部落之间。实际上，放慢了游戏的节奏，在一定的自由程度之下，可以让玩家有余裕欣赏到更多的自然场景和生活风貌，每个人物在小镇里所处的利益关系、生活轨迹，每个庄园或者院落的角落，为了填补画面空白而不得不堆砌的器具，却最好的将那个时代所特有的特征传达给了玩家。

民谣吉他作为一种伴奏乐器，几乎成为了反映西部风貌的音响代表。六根弦上流淌出的感性的音律，最适合于西部牛仔的飘逸和浪漫。而利用手铃和手鼓，配合人声和声也是将浓郁的拉丁风情音乐作为西部影片配乐的最常见的手法之一。在吉他的引导下，我们会先于满天横飞的子弹和皮衣想起《枪神》(《Trigun》)的片断；而一段清脆的口哨也能够直接将我们带入到《荒野兵器》的西部氛围内。

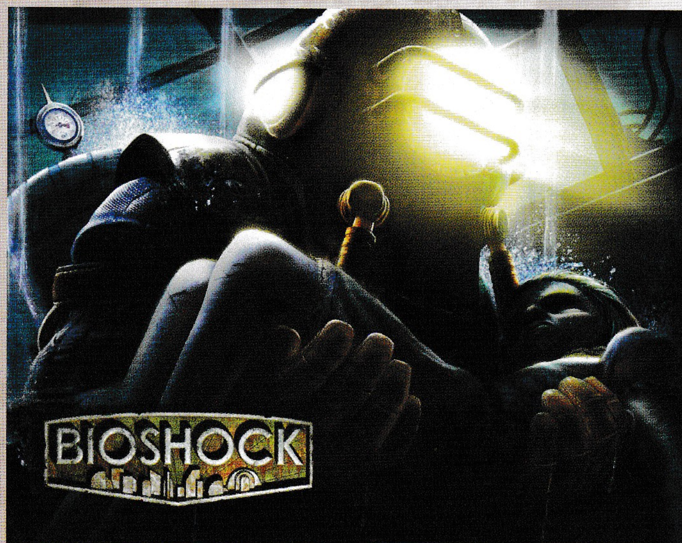
实际上，改变了游戏类型之后的《荒野兵器XF》，进行时出于每一关高难度的战略要求，而降低了以前冒险和开拓的感觉。惟独系列一脉相承的旋律和弥漫着风沙荒芜的黄色基调，才让我们在第一感觉之中，产生出了来自于西部的触感。

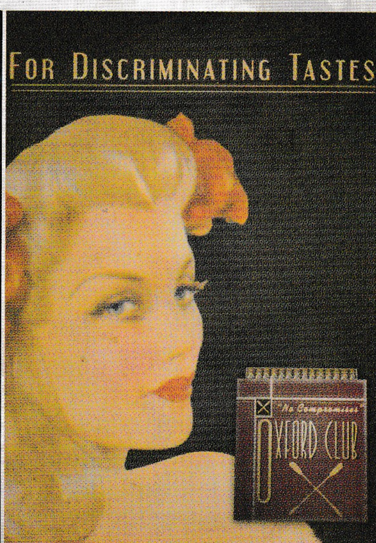
如血的残阳、破败的牛仔帽边缘、流过汗水的古铜色肌肤、飞舞的沙砾、枪管的余烟、斜倒酒瓶里残存的液体……一片枯黄之中，我们真切地回到过去那个无序的世界和混乱的传奇之中。

第3章 纽约 1960s

1960年，一架飞机承载着疲惫的旅客慢慢飞过大西洋。很多人仍在梦乡之中，就因为突然发生的坠机事件而沉入了海底。主人公JACK幸运地逃过了一劫，并且从一个灯塔下的潜水舱来到了一个名叫逍遥城的巨大海底都市。这里的一切都是那么的繁华绚丽，然而，不和谐的是，在这个深藏海底的世外桃源，却到处横行着变异的人种，他们极度的疯狂嗜血，一次次地在杰克面前上演残杀分尸的骇人手段。为了在这个天堂与地狱混杂的地带活下去，杰克在一个名叫Atlas的人用录音带指引下一步步往逍遥城中心迈进。在前进的过程中，杰克通过四处搜集到的录音带资料，逐渐了解了这座逍遥城的来历。

逍遥城是由一个名叫Andrew Ryan的苏联工业巨商所计划建造的，建立在大西洋底的逍遥城依靠海底活火山的活动能量来提供水质淡化以及制造空气和食物，成为一个完全游离于世界法制和政府之外的乌托邦城市。每一个有权利进入到逍遥城的居民，都是由赖安亲自挑选的，因此，实质上逍遥城的无政府主义的表面之下，依然沦于赖安个人的控制。过度发展的科技引来了意想不到的恶果。科学家Bridgette Tenenbaum在一种奇特的海蜗牛身上发现并提炼出一种干细胞，这种被命名为“ADAM”的物质一开始只是作为治病的用途被开发，但逐渐变成了一种改变人类基因的药物。这种被称为“EVE”的改造品大量的摄取，其不稳定的药性会导致常人心智失常，到1959年年底大量因摄取EVE而产生变异的人们开始发狂，成为无目的疯狂杀人的分裂者Splicer。在这一片腥风血雨中，一场权力斗争的风暴也在悄然产生。一个从事走私的商人Frank Fontaine通过金钱逐步扩大自己的人脉并控制了相当的势力，他煽动市民暴动来反抗赖安，并且创造出了名为Atlas的虚拟人物作为宣传用的精神领袖。赖安通过操纵Splicer来镇压市民的暴动，同时绑架了Fontaine的妻儿。在阿特拉斯(实际就是Fontaine)的请求并指使下，杰克找到了关押方丹妻儿的潜水艇，但他们已经被杀害。愤怒的方丹指引杰克来到赖安的住所，一身绅士风度的赖安好整以暇地举着高尔夫球杆，叙述着自己的理想，并且暗示杰克实际上是自己的私生子。在赖安采用与阿特拉斯一样的“Would you kindly……”作为开头的祈使语句中，混乱的杰克不得不举起高尔夫球杆，将这个因自己空想和野心失控的人，自己的父亲，一杆一杆地送人生命终点。





逍遥城里到处活动着发狂的分裂者，他们疯狂杀人的行径是为了从死人身上抽取ADAM。而另一个女性科学家Bridgette Tenenbaum建造了一个实验室，在一些被称为Little Sister的小女孩身上注入海蜗牛，指挥她们在半人半机器的护卫者Big Daddy的保护下，收集死人身上的ADAM，并还原为原始可用的状态。而一直控制杰克的阿特拉斯，却指使杰克从小女孩身上收集ADAM来强化自己。一场是救赎还是毁灭的斗争在杰克内心交战，最后杰克还是用良知

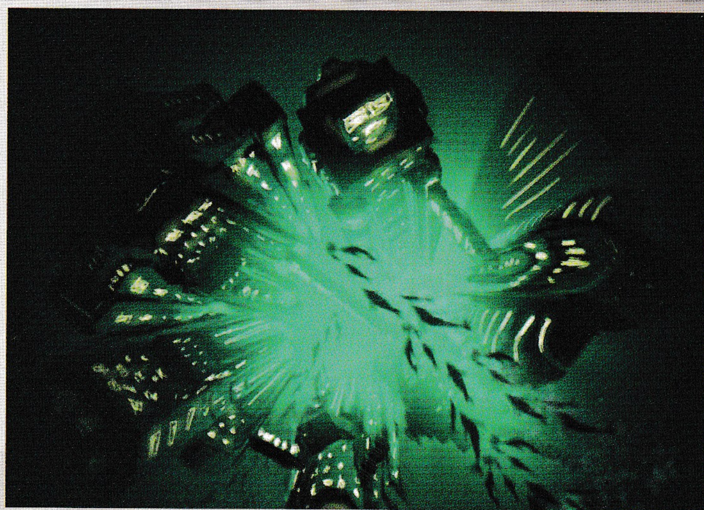
为自己指正了方向，救出所有的Little Sister，并在自己处于要被方丹抹杀的关键时刻，得到她们报恩的集体救助。

很多年过去以后，那个飘满着血腥味的逍遥城早已不复存在，杰克也在一群纯洁无瑕的少女的看护下，安静地走过了生命最后的时刻……

《生化奇兵》(Bio Shock)是近年来最优秀的原创作品之一，除了在传统FPS游戏类型之上加载了异能力升级的RPG要素以外，独特的世界观和诡异的氛围也是使这款游戏具有令人过目不忘素质的重要原因。事实上，完全架空的世界观放在任何时代背景之下都是可以的，我们可以设想一下把这作的故事背景放置入未来时代的SF题材下，依然可以保持浑然一体的奇特氛围。然而，如果不是因为1960这个特殊怀旧时代所带来的年代感，这部作品也就不会形成这么好的融写实与幻想于一体的效果了。

美国的六十年代初期，正是由马丁·路德·金所领导的民权运动的早期。社会高等教育的急速普及、尼克松与肯尼迪的选战、以刻画人物内心的小说写作方法来带入到新闻写作中的新新闻主义开始产生、Beatles用第三张专辑叩开美国大门从而推进摇滚乐等等社会文化现象的产生，使美国民众产生了一个文化、思想高度跃进的扩大化趋势。同年十一二月间两次发射无人飞船的成功以及六十年代开始产生的登月计划，以及处于美苏冷战时期中的资本主义强国开始出现强权思想，由此导致了美国国民因越战产生永久伤痛的必然态势。

《生化奇兵》世界里的乌托邦思想也正是在这种高度膨胀的社会心理之下的产物，空前的自由造成的结果却是空前的专制。而美国六十年代"垮掉的一代"逐渐向嬉皮士演变的轨迹，在这部游戏中也通过个人意志的失控、外表的异化反映出来。值得一提的是，本作中那些为了遮掩自己变异容貌的Splicer的言行举止，也尽可能地吸取了60年代盛行的百老汇歌舞剧的夸张表演，并且音乐方面也尽量靠近当时因《西城故事》而流行起来的爵士流行曲和节奏布鲁斯风格。在60年代的流行歌曲中，女性地位一直处于消极和不平等的态势，歌曲中对于女性的描写一般都带有柔顺性、依赖性甚至性暗示的内容。在《生化奇兵》里，同样女性作为一种弱势群体出现，等待被主人公救赎，或者只是受到操控最后不得不被毁灭的杀人机器而已。因此，对于Little Sister是救助还是为了个人的强化采取杀害的选择，这一游戏中潜在的道德命题会在西方社会引发激烈的争论。60年代重新绘制的"《丁丁历险记》系列"的《黑岛》以及法国拍摄的两部真人版电影，令这部20年代的漫画重新变为流行名词，丁丁所拥有的和平反战的冒险精神一直是西方人几代人的回忆之



一，但作者埃尔热作品中偶尔表现出的种族主义和虐杀动物的场面也遭到相当激烈的反对。我们可以看到这部游戏中解说超能力的动画完全以接近漫画的风格来表现。60年代倡导大众化平民性的波普艺术风潮从英伦传到美国，在游戏中四处可见的精致而恶俗的装潢风格无疑为那个时代夸张颠覆自我解放的思潮作了一个注脚。而Splicer脸上所带的兔子面具，也正是60年代化妆舞会上经常能够见到的妆容。

实际上，相比起日本的游戏制作者，西方制作人在再现自己幻想世界的时候，总是有意无意将自己过去真实的生活环境代入其中。整个逍遥城，就像是60年代五色斑斓的纽约的一个缩影。再来看一下同为2K GAME近期发行的FPS作品《漆黑》，游戏中对纽约肮脏混乱到处遍布涂鸦的地铁，以及大厦小巷穿插的环境表现得异常真实。游戏制作人不厌其烦地在每一个没有任何作用的环境细节上再现独属于纽约的那种潮湿黑暗冷酷和躁进，然而正像马丁·斯科塞斯这位永远做不完奥斯卡梦的纽约之子一样，纽约的痕迹无比深刻无比真实的刻画在了他们作品的每一个角落里。

从《生化奇兵》、《漆黑》的纽约一直到《银翼杀手》的洛杉矶，从《美国往事》的絮絮追忆直到《纽约黑帮》的粗鄙破落。一种黝黑的金属光泽，几乎从无二致的涂抹在了这些作品的表面，成为我们过目难忘的基调和印象。

第4章 香港 1980s



用一个什么样的词语，可以最恰当地形容香港这颗海上明珠呢？

繁华？喧闹？拥挤？

抑或是漂泊？

这个世界上最大的商业港，这个作为终点和起点的移民地，这个交战在寻根文化和资本社会心态里的角落，一直用她特有的商业文化来影响着我们七十年代的审美。

八十年代的香港，是黑帮题材和暴力美学盛行的年代；八十年代的香港，是流行歌曲达到巅峰并且逐步向内地渗透的年代。在那时候我们耳濡目染之下的心里，香港是一个夜夜笙歌、无序而英雄辈出的年代，我们对于香港这个遍地黄金的名利场的幻想，也完全与繁华背后的香港居民的真实心境也大相径庭。

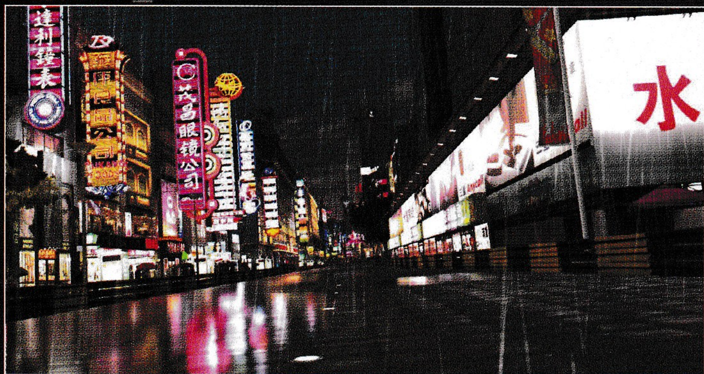
60年代，大量移民涌入香港，剧增的人口带来的社会问题以及疾病流行的状态，给香港居民带来长期不安定心理的影响。在七十年代，香港曾经一度发生过野猫成灾，九龙荃湾地区超过三十万只流浪猫的骇人景象。临时殖民地的现实使迫切的投机心理成为社会一种突出现象，商贩和黑社会的泛滥使八十年代初香港街头经常出现警匪对射的电影中才能出现的场面。大部分的香港人口来自于福建潮州甚至更远省份，长期与家乡亲人来往的困难，给香港人带来的是难以磨灭的漂泊感。所以在香港的警匪片里，一个最寻常的主题就是主人公在道义和友情之间抉择的痛苦和自己归属感的寻找，一切孤胆英雄的背后，都是沧桑落拓的色彩和备注。

那么，在国外的电影工作者和游戏制作人眼里，香港又是怎样的一种景象呢？

从一般影视以及游戏将唐人街作为中国印象代表的作法，一直到《莎木》和《枪神》对香港市集极具铺张的描绘，也许只有铃木裕和吴宇森这两个身上突出的带着东方印记的人，才能如此详尽地来刻画香港市街的一切。

香港的真正生活气息并不来自于中银大厦的堂皇或者青马大桥的巍峨，对于香港民众而言，鸽子笼一样的筒式楼群以及湿腻滑乱的排档街最接近于生活的气息。如果没有斑驳凌乱的摊位招牌，如果没有





黄大仙的香火鼎盛，那么无论用多少繁体中文字，无论在背景音乐中流淌出多少二胡或者竹笛的乐音，都没有办法带给香港民众传神的印象。

实际上，即便是《莎木》，对香港的印象依然有着不少的误读。码头商贩骗子的横行虽然是每一个港口城市都会经历的景象，但是随着八十年代香港贸易港的形成，以及政府为了改变昔日渔村洋埠印象而大举拆卸旧式唐楼建筑，公共交通的枢纽已经向着有序化的国际标准逐步迈进。《莎木》的这个场景，给人感觉是有点像解放前的上海而非香港。

另外，对于香港黑社会的描写，《莎木》突出了传统帮会的特点，穿着、切口甚至种种隐藏深秘的帮会据点，依然很像旧上海。八十年代的香港黑社会，虽然是遭受省港警方联手打压之前最发达的时期，但是受国际黑社会的影响，企业化、商务集团式的管理也成为传统黑道帮派的一个新型发展趋势。至于带着浓重武术传奇色彩的描述，则是铃木更加理想化地对东方武侠文化的一个致敬了。

值得一提的是，除去这些表面化的建筑人文以外，中国一些传统的方术杂学却每每成为吸引外来创作者的注意。

阴阳和风水作为堪舆术的组成部分，实际上是远远不如星象占卜重要的，然而，他们所共有的神秘、形式化以及易于表现的仪礼方式能够更直观的表现在游戏之中。《东京魔人学院》虽然题材是司空见惯的日本高校灵异故事，但整个故事脉络，却几乎都在为玩家解释着中华风水的命题和思想。而时至今日，可能很多玩家都已经忘却或者干脆从来没有接触过《九龙风水传》这部奇特的作品。诡秘灵异的氛围和《雨月奇谭》这类标准的和式恐怖完全不同，福建的圆型土楼封闭狭窄的过道、灵堂的幽暗阴森，这都是没有生活在中国的人所不能够一下子就描绘出来的建筑特征。

而《莎木》中所描绘的桂林狼回山的风貌，却依靠着莎花空灵写意的"江清日抱花歌"很好地烘托出了中国山水的意境。

时至今日，随着中国经济的强大和世界对中国进一步的了解，再也不会有像《街霸 II》里那样自行车流的曲解和落后的印象了。《世界街头赛车4》对上海街景的描绘，让国内的玩家惊呼和照片一般无二，相信随着中国游戏从业人员在家用机游戏代工开发上的比重日益加大，能够反映出中国风貌的作品一定会进一步涌现。

第二部 英雄千秋

人因为终会逝去，所以才会产生那么多在乎现实利益的悲剧。

人因为终会逝去，所以过去的人影，无论丰功伟业或者大奸大恶，相对照现实中渺小的我们，总成为千古传唱的传奇。

一个国家的发展，概括起来是朝着忘记历史不足的方向前进的。但是，无论到了哪个年代，一个国家的民众文化心理，却永远在缅怀过去之上而体现的。

但是，和严肃的史学不同。在大部分人的心目中，历史都是经过润饰更改后的戏剧，照着人们的道德价值观需要所改变后的产物。

在中国，历史人物的形象由于戏曲而在一般民众心中定型；在西方，同样是由史诗和戏剧在固化着历史或传说人物的特征。

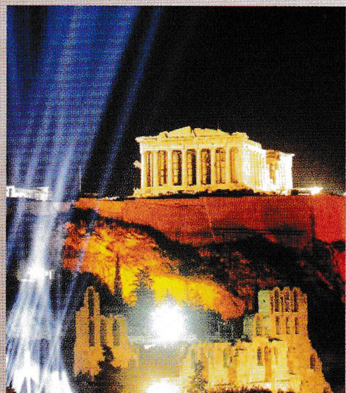
从游戏中走回过去，我们不难发现，这种约定俗成的大众化历史印象，也一样成为叙述的主流。

第5章 希腊：青铜时代

是天雷，震动了神界的意志。

是地火，惊起了人间的激动与不安。

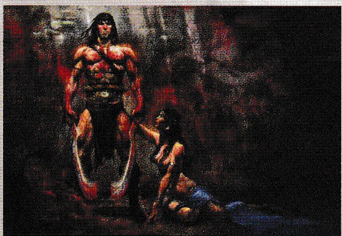
虽然我们没有办法亲眼目睹那个



剑刃与烽火的时代，但是我们的冥想，我们每一次虚幻的创造，无不是来自于那些恍惚变幻的影子。

这里所谓的青铜时代，并非指公元前3000年早期希腊阶级社会形成的时期，而是指希腊神话所特有的那种外质的表现。

希腊神话所构建起的庞大体系，不但成为欧洲文化的根本，他的深远



影响一样改造着很多东方国家对世界的再认识。无论是大地之母盖亚也好，十二泰坦巨神也好，或者1900年克里特岛发掘出的巨大宫殿所证实的米诺陶传说也好，希腊神话基本的架构几乎决定着一切架空魔幻题材游戏作品的基本构成。即便是从来没有读过《神谱》，分不清阿佛洛狄忒和雅典娜的人，一样对梅杜莎的蛇发、普罗米修斯的苦难琅琅上口。所以在《战神》中看到相关的情节出现，能够毫不费劲地说出来源，而游戏中玩法的变化也直接出自于神话本身，大部分玩家能够第一时间掌握用镜子反射来打败梅杜莎，都是从神话这本自然"攻略"得来的常识。

对于引入神话要素的游戏而言，拥有逼真的存在感是最容易做到的。历史遗迹的建筑残貌、文艺复兴时期留下来的大量绘画作品都将作为这些希腊神祇所生活在的后期青铜时代巨细靡遗地表现出来。而希腊神话诸神所有的好嫉妒、自私的世俗化的性格特征，也为希腊神话层出不穷的戏剧化冲突提供了最大的素材。

综观世界神话和宗教，无论是宣扬博爱还是善良，出于阶级利益的驱使，一个最突出的共同特征就是有着绝对的排他性。我们看到的是，不管是充满着兄妹乱伦、父子残杀的希腊神话，信先知和命运前定的伊斯兰教，还是普渡众生的佛教教义，对于异端的鞭笞讨伐却占据了相当的组成部分。这种一神论的观点，在游戏中也得到了最好的体现。出于游戏必须具有的目的性的要求，作为反面人物代表的最终关底，通常都由操纵着世界命运的野心家所承担，主人公与他之间力量对比的逐渐转化以及实力差距的逐步接近，就是一个游戏的完整历程。而一般情况下，第一反面人物的野心和目的通常会比较单纯，并不



像主人公那样，可以因为命运的变化而产生立场和思想的改变。而第一反面人物对主人公发出的抹杀命令，也正是出于自己意愿旨意可能遇到的逆反和分裂。《战神》故事的起源，就是宙斯害怕子弑父的惯例会在自己身上再现，所以暗中帮助奎托斯杀死自己的儿子阿瑞斯；而到了二代里，奎托斯所遭受到的来自宙斯的折磨和迫害，也来自于他是宙斯私生子的事实。俄狄浦斯的悲剧，永远会被当做最好的文学题材而被写入很多影视作品甚至游戏中，天行者卢克和父亲黑武士达斯·维达之间对峙的模式，也被当成很多游戏剧本的蓝本。

和现实题材的游戏不同，来自于神话题材的游戏，通过这些神话人物个体的性格特征以及彼此对立关系，就可以很轻松地营造出所反映的时代氛围。然而，正因为有着如此详实的原型，神话相关的游戏也很容易出现雷同的模式单一的问题。重复的杂兵、巨大的BOSS、堂皇的宫殿以及无处不在的雕像和青铜武器，我们所能见到的以希腊神话或者以世界神话为原型的动作过关类游戏，差不多都是这样一个框架。《战神》相比《阿尔戈斯战士》、最近出的《野蛮人科南》或者世嘉的名作《维京战神》，在游戏动作系统的细致之外，最突出的优势就在于气势磅礴的场景。一开始的罗德斯岛巨像，中期四匹被封印的石马，画面带来的巨大冲击让玩家获得了极为震撼的视觉满足。可以想像，如果没有这些夸张大气的场景，《战神》也不会成为PS系平台上又一个优秀的原创游戏系列。除此之外，在剧本方面，无论是克洛诺斯，还是被罚擎天的阿特拉斯，在《战神》的世界里都有着直观的反映。作为一个从人间登上神界宝座的战神，力大无穷的奎托斯每一次面对的BOSS，几乎都是那些不容忤逆的天神，虽然无边法力最后一样要沦落到兵刃交接的地步，但是如果知道一些神话的来源，除去对应的战法以外，投入感也会在激烈的打斗中上升到了顶点，这是其他动作过关游戏所无法比拟的。

相对于希腊神话，北欧神话更注重于英雄史诗，那种无时不在抗争命运的悲怆和苍凉，成为区别于希腊的浪漫、埃及的神秘，而形成独特的孤高气质。由命运所决定，被主神奥丁所选中的这一方，最终会归为永远的荣耀并获得无边的力量；而在战斗中牺牲的战士却不得不接受瓦尔基利女神的死亡之吻，在有着五百四十个大门的英灵殿瓦尔哈拉等待诸神黄昏来临的那一刻，和众神一同走入毁灭的命运。这种用生命和无法继续存在换来的荣耀却成为每个战士梦寐以求的最高理想，所以他们一旦看见瓦尔基利女神降临，就会欢呼着上前迎接女武神的死亡之吻。

北欧神话被玩家所熟知，无疑是从《女神侧身像》开始的。每一次的引渡，铃兰草原掠过的每一阵碎絮，都吹起了一般游戏所难以具备的悲怆之风。虽然来自于日式审美的恶性，这部游戏在人设方面过于唯美和随心所欲，但他的故事架构，却给玩家上了一堂北欧神话的普及课。

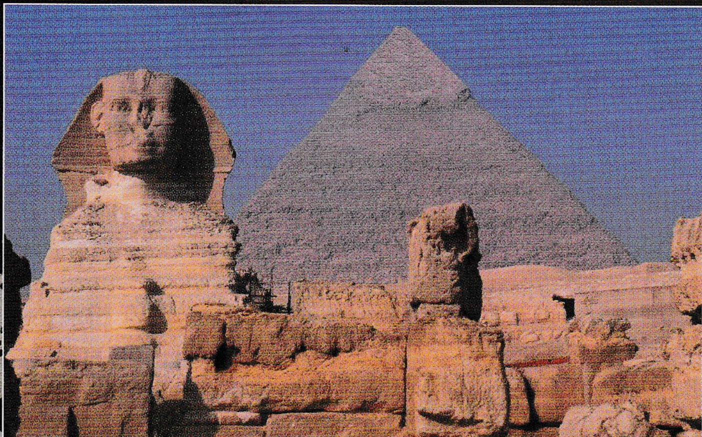
事实上，北欧神话众神所具有的英雄气质相对于希腊诸神的阴谋权术，是更受到游戏开发者的青睐的。独眼的主神奥丁不知疲倦地在各种游戏中登场，当他驾着灰色天马斯雷普尼尔，挥舞着斩铁剑往屏幕之前冲刺的时候，玩家已经将他和巴哈姆特视为代表《最终幻想》的召唤兽标志之一。而奥丁那曾穿透自己身体的圣矛刚格尼尔，作为战无不胜和无穷力量之源的象征，出现在《新世纪福音战士》以及《洛基》、《暗黑破坏神》这些动漫游戏作品里。而雷神托尔那把能够震碎一切的战锤甚至直接化名为游戏标题，从此成为一部经典的FPS游戏系列。奥丁之子，常住在瓦尔哈拉的提尔，提着他那把诸神间罕见的刀，率领北欧诸神走入《Too Human》的世界，与对抗巨人格兰戴尔的《贝奥武甫》一样，将为X360浇灌进更灼热的战场火焰。

第6章 埃及：法老时代

冰冷干燥的地下墓穴和宫殿像是一张无边的黑暗巨口，无数的冒险之心像是受到了天性的召唤，义无反顾地没入这片昏蒙之中。被吞噬，是他们的既定命运；而一旦从这片黑暗里归来，耀眼的财富却最终为冒险者镌刻上传奇的名誉。

无论是否有劳拉，当人们想起埃及的时候，脑海里却很难不出现盗墓者和灵异诅咒的影子。伴随着金字塔的巍峨，权杖和圣甲虫所带来的生命流转的印记永久成为了埃及的代言。斯芬克斯的谜题在风沙中与人类竞猜了千年，而死亡之神阿努比斯严肃冷酷的神情，却在每个墓地，以犬类的头部来守卫每一个地底渴望不朽的灵魂。

盗墓过程中存在的危险和不可预知的变数，将注定盗墓者需要更多的是科学家一般丰富的知识和冷静的头脑，如果真像我们在影视或游戏作品里所见到的那样装酷的话，结果甚至可能是被空气杀死的悲惨结局。《鬼吹灯》作为一部网络小说，将盗墓者的面临的危险和各种奇诡的讲究传达给读者，在一定程度上将盗墓技术更注重考古还是探险的实质部分还给了真实，然而出于小说本身阅读性的需要，依然将这种投机活动的奇特性作了无休止的夸大。

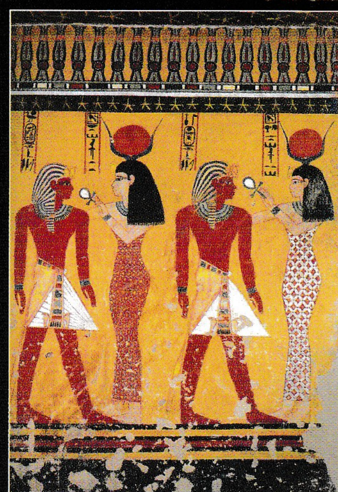




机关、谜题、想不通如何生存千年的猛兽、在孤胆英雄身后永远紧紧跟随的犯罪集团。印第安那·琼斯，来自于卢卡斯家中爱犬的名字以及后来的模仿者，也永久性地改写了我们印象中的埃及印象。

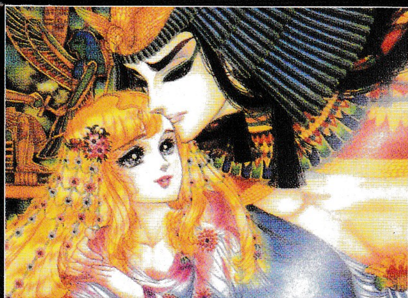
然而，相对于世界神话的原型，我们可以发现，涉及到埃及的作品通常会突出常人所有的人性。正如同相信一圈圈的胶布可以封存灵魂一样，爱情能够转世不灭的信条也一直在唤起创作者的热情。

《尼罗河的女儿》作为一部少女漫画，是很多男性ACG爱好者不屑于接近的，但这种跨越时空爱情的剧情结构，却拥有了最大的余裕，可以铺展开一切古埃及王族生活的细节，成为一部小小的古埃及社会百科。而无论是在摩西抗争下，被形容为暴政的反上帝权利象征；还是在斯巴达三百壮士对照下，懦弱无力的被征服者，创作者想到埃及的却永远是克丽奥佩特拉令罗马统治者倾倒的无边魅力和旖旎风情。



历史，就像一个威严的父亲，无论他身上有怎样的缺点和不足，在我们面前，总是有着使我们敬畏的权威和只能仰视的巨大影子。时至今日，越来越发达的科学技术依然没有办法解释，在古代是怎样的意志和我们无法想像的原始技术，来造就一个又一个的建筑奇迹，我们更无法相信，没有任何自由和生活价值的奴隶们，会拥有如此的恒心和创作天才。

像《凯撒》、《法老王》这样的即时战略作品，其实是最适合于表现埃及题材的游戏。精美的壁画、象形文字、化身为各种动物的埃及诸神的塑像，一个又一个奇迹从自己手中慢慢创造出来。而对原始工农业的注重，无疑也能使玩家获得古埃及统治者掌



握国土，调度众生的权力感。

古埃及的美术有着非常明显的程式化风格，画在侧面头部上的正面眼睛，连接在侧面下身上的正面上身，男女不同的颜色规律，照地位来安排的人物大小比例等等。而这种没有任何透视，毫无体积感的绘画固定模式，以及我们所熟知的交叉双手举起的权杖和连枷，都以难以置信的鲜明的符号化特征，成为四大古文明中最易于记忆的一支。

也正因为如此，相比起来自其他古文明题材的游戏，出现埃及题材的作品，往往是片头一个Logo或者符号的出现，就能够使我们进入到古埃及厚重神秘的氛围。

相对于此，一些已经厌倦了直接沿用埃及背景的游戏如《耶利哥》，依然用潮湿阴冷的古墓、墓道上无处不在的灵符以及外貌接近于木乃伊的恶魔肉身，不自觉地透露出制作者受到埃及古墓的深远影响。

第7章 中国：三国时代

论乱世的凄惶和传奇，五代远比三国来得复杂和曲折；论战争的波澜起伏，春秋战国的离奇也能使三国时代相对失色平庸。然而，为什么在中国人自己以及外国人的心中，三国时代总是能代表着中国古代战争的代表呢？

历史，总是一个一刻不能停止的先行者，无论他留下多少深远的影响和印记，过去的生活轨迹只能在父辈的嘴里被絮絮唠叨，而我们，则时刻淹没在潮流和现实之中。

无论有多少典籍和文物被完整的保留下来，一个国家最主要的历史流传方式，还是依靠口头文学的传播。所以当戏剧成为最易于传播和继承的艺术媒体之后，人们对于历史的印象也会来自于戏剧，并顽固地与历史的真实偏离。

翻开史书，我们可以看到，只有一位平定匈奴黄巾、治豪强、刺董卓的英雄才能写出慷慨悲风，反映着崇高人格的诗作；翻开史书，我们才顿悟到，原来张飞的智谋不下武圣，原来诸葛的才干主要在于政治行军而非奇谋，原来魏延才是精于谋略的良将，原来鲁肃一生倡导的孙刘联盟才是三国鼎立局势形成千秋佳话的最大功臣。

但是，我们终究还是逃脱不了戏曲的忠奸二分论，我们终究还是忽视了小说作者固有的正统思想的狭隘，而永久性地将敦厚的面容安上了无耻大耳贼的面部，而永久性地在风流千古的乱世英雄脸上抹上那一点低劣的白。

国人自己对于历史的误读已经变成一种固定的信仰和传统，无论多少学者正襟危坐在讲坛上，声嘶力竭地为历史人物翻案，老百姓依然固执地只相信戏曲的唱腔。于是，这种误读当影响到异国一种娱乐艺术的时候，终于令我们难堪的种种恶搞理所当然地发生了。张郃以阴阳人的妖媚舞在无双的战场，刘备和曹操为了争夺貂蝉在幻想的时空中决战，而这些以一当千的猛将们，居然还能转世为莺声燕啼的女高中生在校园里大打出手……



当然，由于年代的久远和缺乏传承性的风物，对于三国时代民众的生活状态，我们一般很难掌握。即便是在一些道教胜地了解到张鲁对宗教和文化所作出的贡献，我们依然很难像对待清朝或者唐朝一样，在印象中还原出一个代表性的场景来。我们所能想到的有关三国的一切，几乎都是来自于那个刀光剑影的战场。三国时代文学和音乐所达到的高度已经变为雅士们书房的藏珍，魏晋气度之下的风流任狂也最终在文化意象中缥缈地回响着。最能引起我们共鸣的，依然还是那一场场烂熟于胸的代表性战斗，最能唤起我们会心一笑的，依然还是那些重温过千遍的人物性格。

相比起乱舞性的无双类游戏，实际上战略类型与历史时代感再现之间的距离更远，优秀的美工并不能将一千八百多年前的社会风貌给与还原，数据和势力变化吸引着我们最大比例的关注程度。而像《决战》、《傲世三国》这类的即时战略游戏，虽然能够最大限度地再现战场氛围，但是缺乏日本战国那些家徽甲胄甚至绘上教义一般文字的军旗，玩家所能获得的满足，还是局限在战略全局控制之上，将这类游戏改在任何一个中国古代战争背景之下，都不会有多少不适用。相比之下，初代《三国无双》以格斗游戏的方式，将每个人物的个性尽可能予以最大化的展示，将玩家的注意力都集中于对人物的认同感上，却可能是最能提升投入感的三国题材了。

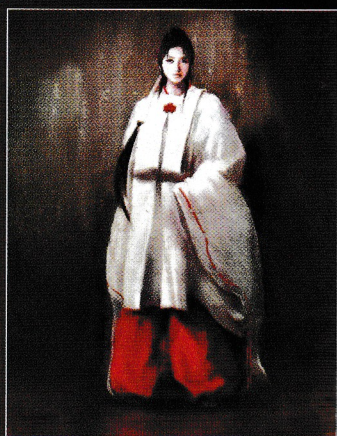
107国道边不起眼的路示，遮盖住了赤壁淘尽千古的斜阳；武侯祠树木葱茏的斜影，延长着信仰的肃穆和虔诚。

在假想的舞台上，那些英雄总是沿用着永无变化的唱本，不知疲倦地一遍遍把公式化的戏剧，演下去，再演下去……

第8章 日本：平安时代

是呜咽肃杀的尺八？是华丽飘逸的和服？是执扇起舞的婀娜？是能剧的变形？抑或是漫天飞舞的樱花浪漫？

之所以选择平安时代而并非战国时代来作为这一章的描述对象，是因为相对于战国乱世英雄辈出的传奇主题，和那一场场为人津津乐道的战役，平安时代在文化上的富庶和发展，给后世留下了更多的和风美学的影响。



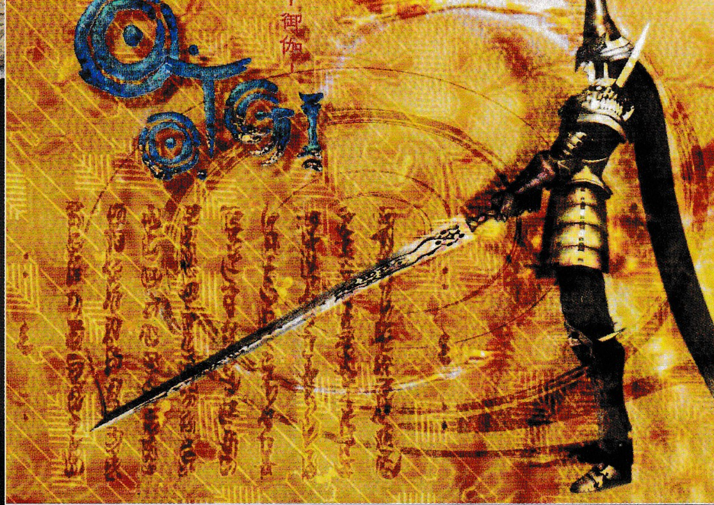
公元794年恒武天皇为了重建律令政治，将首都迁到了京都，并命名为"平安京"，其后的四百多年间便被称为平安时代。时代的安定带来的必然是文化的繁荣和发展，平安时代初期是日本一直以来所受到的唐风影响逐渐向自己的国风文化过渡的时期。假名文字正式由平假名和片假名代替了传统的万叶假名，由此所涌现的大量文学作品如《源氏物语》、《枕草子》为世界文学宝库提供了经典的和风形象。随着来到中国的两位高僧最澄和空海对佛教的改革，天台、真言以及净土宗的寺庙和教义在日本民众中大量普及，而使日本民众从神道教的思想逐渐向佛教的宿命因果转化。而最重要的是，因为贵族豪门势力的持续扩大，为保护自己势力的武士阶级也慢慢提升了地位，直至达到令武士进出中央的两次源平合战，武士文化和思想也成为日本后世最重要的印记之一。

平安时代因为相对的安定和平，没有太多来自于战争的题材可供发挥，似乎我们应该看到最多的是反映其后源平战争的平治之乱的题材。但是，阴阳术在平安时代的盛行，却使更多的动漫游戏选择这个时代。《九怨》、《御伽》、《少年阴阳师》、《少女义经传》、《源氏》等数不胜数的相关作品都将神秘和易于形式化表现得阴阳术题材作为吸引玩家的卖点。符令、咒语、式神这些原本应该属于玄幻的元素，都很自然地融入平安时代的服饰和美术风格中，成为一个和风的整体而被玩家记忆和认同。值得一提的是，平安时代清和华丽的时代感，还使游戏本身的体裁也体现了一定的包容性。光荣在战国和三国的题材之外，能够找到平安时代这个切入

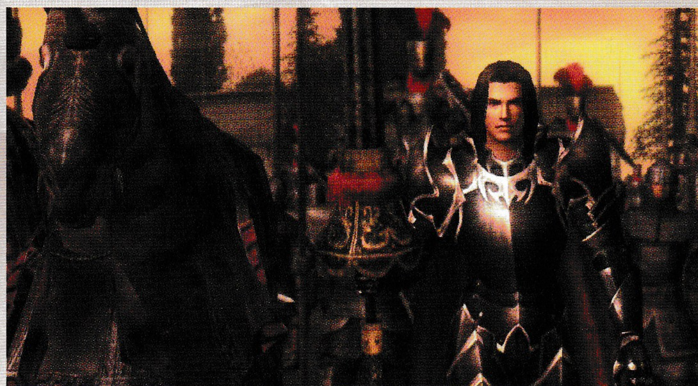
点来创造出《遥远的时空中》这个新的人气系列，无不是玩家在接触了过多充满阳刚之气的游戏后，对唯美清新向往的一种表现。而曾经在PS、DC、PS2上都大放异彩的《久远之绊》，以极为唯美典雅的古风，将日本神话、阴阳道、秘术、神秘学等等要素融于转世恋情的感伤基调之中，作品年代横跨平安、江户元禄和江户幕末三个时代，世界观庞大深邃，引用了无数典籍，完全可以视作游戏之中和风唯美达到巅峰的代表作品。

即便是在《源氏》、《御珈》这样的动作游戏里，我们依然可以通过优雅的慢镜、空灵的梵唱、凄凉的尺八，将自己的视听觉完全浸入典雅浪漫的遐想中。也许，反映平安时代的游戏，未必就拥有最煽动人心的抒情性，但是在古今中外所有历史题材的游戏当中，以平安时代为题材游戏说成是最追求形式美学的类别毫不为过。

而事实上，也没有其他类别的游戏能够有机会将如此多的闲情逸致，将如此细腻的生活细节和艺术形制纳入到游戏中来了。



第9章 法国：百年战争时代



凯旋门的长剑铁马、塞纳河的游船、香榭丽舍大道的林荫、巴黎铁塔的落日……

世界公认的浪漫国度，又有谁能想到，这片到处矗立着高耸入云的哥特式教堂的土地上，会有两次最严重的战争伤痕横跨在历史书卷上呢？

人们对于这两次战争的回忆起点，几乎都始于一个叫诺曼底的海岸。横行北欧的维京海盗在法兰西统治者查理三世的同意下定居在诺曼底并形成诺曼底公国。1066年，征服者威廉率领诺曼底人入侵英国，从此之后的150年内，英国宫廷沦为全说法语的盎格鲁·诺曼贵族。1154年，法国最强大的贵族，安茹伯爵兼诺曼底和阿基坦公爵的亨利，因为母亲的血缘关系而登上英格兰王位，成为"金雀花"王朝的建立者。作为一个标准的法国贵族，除非他自己放弃身为法国贵族的一切权力，不然必须一直对法国惟命是从，否则就要放弃比整个英国还要富庶的包括安茹、诺曼底和阿基坦在内的大片国土。既不愿放弃这些权利，又不愿完全受控于法国，亨利二世采取的是名义上承认法国为自己的主人，实质不履行任何从属国义务的做法。而随着金雀花王朝的稳固和强大，这种表面服从实质独立的局面造成的摩擦也越来越严重。同时，因为亨利二世有着纯正的法国血统，因此金雀花王朝的继承者一面应该履行对法国臣服的义务，一面一旦法国王室出现没有正常继承人的时候，也有权利参与到法国王位的竞争中。因此在十四世纪法王查里四世死后，英国国王爱德华三世提出继承王位的要求，但最后由腓力六世所得。长期的摩擦终于撕破了不君不臣的两国之间表面的和平，漫长的百年战争开始拉开了序幕。

从1337年直到1453年差不多120年的世界历史最长的战争，其实没有任何一方有正义的借口，他只是两个贵族利益集团之间争夺和循环复仇的产物。但是这个历史时代作为题材却被游戏一再引用，甚至最近还帮助光荣将自己的无双引擎作了一次改头换面的周边拓展。

黑太子爱德华、百合花和豹纹徽章、十字军运动之后发展完善的骑士制度、在生死难测的沙场上依然保持的骑士礼仪、血腥的战斗间偶尔穿插的枪术比赛和阅兵式、铮亮的金银马刺和延续在百年战争之后的玫瑰战争……

这一段历史有着太多的典故能够经得起后人的一再传唱，详细的阶级制度和军队仪礼都通过大量实物或文物资料被流传下来，因此，这段漫长而血腥的战争历史也被作为典雅的一个代名词，在无数作品中被奢华地再现着。

然而，再多的典故和细节，再多的英雄悲歌和经典战役，都不如一个名字更能代表百年战争的全部——圣女贞德，在一般人眼里，她的存在使丑陋黑暗的百年战争有了最能够欣赏的内容；她的事迹，也被作为世界历史女性才能的一个标志而被永久传唱。她的身上几乎集中了所有英雄应该有的素质：纯洁无瑕的圣女、率领平民战胜入侵者的奇迹、功成后被出卖而牺牲的悲剧结局。她的事迹符合英雄故事所需要的一切情节，所以，无论无双系列里甄姬妲己的妖艳还是大乔小乔的娇憨可爱，总是能够找到贞德英姿飒爽的影子。在法国兰斯的圣女贞德节上，每年总是有2000多名装扮成中世纪民众的游人，默默走在游行的队列中。力挽狂澜的英雄气度和女性的妩媚惊人地合而为一，像一朵镂金的花瓣，镌刻在世界历史的扉页上。

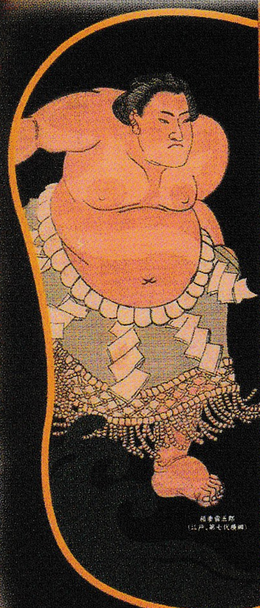
以贞德为主人公的游戏，和影视作品一样，每隔一段时间总是会出现在我们的视野中。在这一方面，顽固的日式审美再次和我们开起了无奈的玩笑。Level-5优秀的制作水准，使《圣女贞德》成为继《最终幻想战略版》之后又一S·RPG精品，但同时我们也不得不忍受化身、魔兽、Q版等等日式卡通的要素，不要说战场气氛荡然无存，就连百年战争这个厚重的历史题材，也变作了一个空洞的摆设。而2004年由Enlight Software出品的PC游戏《战争与勇士：圣女贞德》因为ACT类型的原因，相对能够更好的再现贞德的风姿。然而过于接近《真三国无双》的玩法，以及远远比不上后者的游戏动作性，只能使玩家感叹为什么不能在无双的战场上直接体验圣女的英勇。《剑刃风暴 百年战争》的雇佣兵的角度，出色地完成了对历史多角度展现的任务，但是这种感同身受的代入感至少在扮演贞德的角度上是没有太多机会的。

实际上，无论对女性形象有着多少英雄气概的烘托，作为弱势群体，她们的被歌颂依然是父系社会的一种偏见。日本经典战国影片《天与地》中，女将八重队被骑兵铁流掩埋后顷刻倒下的一片银白，这个镜头在看过的人眼里久久不能散去。历史终究是强者创造的历史，而弱势的女性，无论成功还是失败，总难免会加上一些悲剧的浪漫来还给她们秀丽柔美的本真。

而我们从怜惜和倾佩中，所能够感受到的，又是虚构人格在细节作用下体现出的魅力。

（未完待续）







相撲

推山填海 论相扑

撼天之道第十一回

任原看着逼将入来，虚将左脚卖个破绽，燕青叫一声“不要来。”任原却待奔他，被燕青去任原左胁下穿将过去。任原性起，急转身又来拿燕青，被燕青虚跃一跃，又在右胁下钻过去。大汉转身终是不便，三换换得脚步乱了。燕青却抢将入去。用右手扭住任原，探左手插入任原交裆，用肩胛顶住他胸脯，把任原直托将起来，头重脚轻，借力便旋四五旋，旋到献台边，叫一声“下去。”把任原头在下脚在上，直撺下献台来……

——选自《水浒传》第七十四回

■文/绯寒 ■协力/百度相扑贴吧

幻影斗技

惊堂木响，书接上回——众所周知，在每一种格斗比赛项目中，选手一般都要按照体重来划分为不同的级别，大致会被分为轻量、中量与重量级。就比赛本身而论，这是为了保持竞赛双方的公平性。不过，按照格斗常识来看，体重在每一位格斗选手的综合素质中绝对是占据第一位的。也许你拥有如麦克·拜森般超快的拳头，也许你拥有乔·东丈一样恐怖的扫腿，但是当你在擂台上面对的是一位身高超过1米85，体重超过150公斤的巨汉，或许这些技术显得是有些微不足道……

那么我们可以试想一下，一名格斗选手在保持力量训练的前提下，将自己的体重迅速提升之后，战斗力是否会同样上升呢？尽管各位可能会认为这种舍弃了速度的训练方法是不可想像的，不过在世界级水平的格斗擂台之上，的确有着这样的先例——拥有四届K-1总冠军头衔的荷兰格斗选手霍斯特，拥有着无比细腻的技术，凭借着其迅猛无比的低扫踢令无数好汉折戟擂台，因而获得了“完美先生”的称号。然而，就是这样技术全面的选手，却被一位健美出身的美国大汉鲍伯·萨普两次锤倒于擂台之上。在擂台之上我们看到，两场比赛的大部分时间都是挥舞着沙包般大小的拳头对着完美先生一阵猛砸，虽然双腿已经被霍斯特扫得青紫，但是最后依然以压倒性的重击取得了最后的胜利。论技术，萨普没有任何优势可言；论经验，霍斯特拥有四次冠军头衔，自然也不会欠缺，那么原因究竟在那里呢？答案就是体重差距——霍斯特身高1米88，体重为104公斤，而他的对手鲍伯身高2米，体重更是达到了176公斤。这样一来，差距就非常明显了。面对着全身紧紧包裹着大量脂肪与肌肉的对手，霍斯特的所有进攻都几乎被这层“外部装甲”所防御住了，因此鲍伯·萨普才会取得最后的胜利。

说着说着有些扯远了，其实在下借上面的例子无非就是想证明一点，强壮的身躯与厚重的脂肪也许会使你远离“美型”与“帅哥”的称号，但是对于一名格斗选手来说，却绝对是他们在擂台上最值得信赖的坚实基础。《铁拳6》中公布的第四名新角色鲍伯(BOB)，不就是在不损失速度与技术的基础之上，不惜自毁美型男形象来增强自身力量的吗？(这才是真正格斗家的热血呀！)

诚然，强壮而坚实的肌肉是通过日常锻炼而得来的，不过健美肌肉男不是我们今天所讨论的话题。那么除了“强壮的身躯”，就剩下“厚重的脂肪”了，稍有常识的人都会明白一个道理，人体摄取营养是为了提供日常所需的能量，而能量一旦过剩就会转化为脂肪被人体储存起来。但是脂肪一旦储存的过量，人通常就会发胖，一发胖，爱美的MM们就会开始减肥……(扯远了扯远了)其实在下是说，今天要介绍的格斗技，绝对是与“胖”有关。

说到这，大伙应该很清楚了，今天我们要讨论的主题，就是被日本称之为国技的相扑(SUMO)。

提到相扑，各位的大脑里立刻会浮现出一个“充满肉感”的画面吧——两个接近赤裸的大胖子在相互推来推去，观众随着两个胖子大呼小叫……这当然是我们这些外行人对相扑的印象，其实在日本，相扑比赛的受欢迎程度不亚于足球与棒球。每一位相扑手也都有着非常高的待遇，每当遇到传统的相扑大赛，有重量级的相扑手进行比赛时，都会引起非常大的震动。报纸、电视、网络都会进行近似于疯狂地宣传轰炸，据说比赛门票价格高达20万日元(额滴神呀……)即使是这样，可以容纳1万人入场的两国竞技馆往往还是座无虚席。而相扑选手与当红艺人的绯闻也一直是日本娱乐杂志长期津津乐道的话题。此外，既然被称为国技，相扑在日本的普及程度是非常高的。一般家庭中的男孩子自小都会或多或少的接受一些相扑的练习，这代表这男孩子们的茁壮成长。这一点在日本的动漫、影视作品也时有表述，而相扑手一般在日本动漫作品中的地位也很高，大多数是以中上级





BOSS的形象出现的，比如《破坏王》中一掌推倒电线杆的相扑手基拉威尔与《刃牙》中登场的横纲金龙山等等……

而在游戏界的大块头里，也拥有不少相扑手的身影。尽管在早期的游戏中，相扑手往往会担任一些大体型的杂兵角色，（《战国无双》中的“倾奇者”应该算是近些年来的代表。）可是有这样一群膀大腰圆的巨汉，再加上日本古代文化的影响，使得游戏里的相扑手也开始大红大紫。从《街头霸王》初登场的本田大叔开始，原本在日本大多担任纸模游戏主角或者横版过关游戏杂兵的相扑手们纷纷转战FTG，并且迅速成为了不可或缺的流派角色。在下文中，我们也会对这些格斗角色们一一进行分析。

其实仔细想一想各位会发现，相扑手们的训练方式的确有些与众不同。世界上任何一种格斗技的练习者大多都会在接受训练之后迅速消耗掉身体中多余的脂肪而增加强健的肌肉。但相扑却恰恰相反，他们在接触这项格斗技之前可能都是弱不禁风的排骨男，但是最后都会成长为巨型力士。毫无疑问，没有人愿意与一个身高超过1米90，体重超过150公斤的大块头作战，这些家伙们会以这身无比强悍的躯体去摧毁每一位对手的精神与斗志。

尽管相扑在日本国民心中拥有非常崇高的地位，但可能大家并不知道，这一传统的日本古技最早却是由中国流传至日本的，那么，我们本期的话题也就从这里开始，请各位一起踏上这趟相扑专列，我们将去各个与相扑有关的主题景点游览一番，也会让各位从每一个角度来了解这个你不曾了解的运动……

第1站 古代中国相扑遗迹

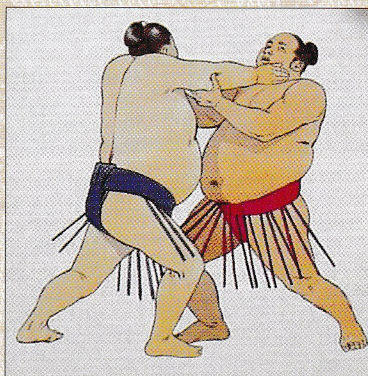
游览关键词
起源、角抵、素舞

且说在早些年，有几位日本朋友来北京游玩，走到天桥的时候，偶然间第一次看到了相声，哎呀，喜欢得不得了……于是，在打听得知这叫“相声”之后，几位日本朋友就学习了一段时间，后来就想把这项活动传入日本。但是回到日本表演了之后，观众觉得俩人往台上一站，光说不动，没激情，没意思，于是决定把相声改一改，台上两位演员开始边动边说。后来，又觉得不加上些身体接触不过瘾，于是又改了改，结果改着改着，相声也就改成相扑了……

上面的一段其实是某传统相声中抖的一个包袱，只是为图逗各位个乐和，相扑也绝对不是由相声改出来的。不过，其中有一句话还真说着了——最早的相扑运动的确是发源于古代的中国。

根据古时资料记载，早在黄帝时期，就流行着一种被称为“角抵”的搏击方式，当时的蚩尤部战士尤其精通此技。后来在秦汉时期，角抵逐渐在百姓当中盛行起来，根据《文献通考》记载：“秦并天下，分为三十六郡。讲武之礼，罢为角抵。”可见，在当时秦朝下令销毁兵器之后，角抵就成为了男子之间相互搏斗的主要手段。1979年，在湖北省江陵凤凰山的秦代墓穴中出土了一件木篦，当它被人们发掘出后，大家惊奇的发现，上面清晰地勾画出一副古时相扑图，这件文物被认为是较早期相扑运动的史物记载。后来到了汉代，角抵之名逐渐被取代，人们将其重新取名为“素舞”。规则也稍稍发生了些许变化。南北朝时，素舞已经有了专门的比赛项目。据《晋书》记载，当时的城市与城市之间还设有象征荣誉极高的比赛形式。可以说，当时的相扑运动在中国拥有极高的群众基础。西元453年，日本允恭天皇去世，中国派遣了特使到日本，并且进行素舞表演致意，这是相扑首次传入日本本土，也可以看作是日本现代相扑运动的的萌芽。

此后，相扑在中国继续广泛发展，历经唐、宋、元、明几代，其中，以宋代的相扑文化发展得最为迅速。据说当时相扑已经成为了上至王侯下至百姓都非常喜爱的一项运动，每逢节日，还都要进行相扑比赛。《宋史·礼志》中“使人到阙筵宴，凡用乐人三百人。相扑一十五人，于御前内等子差。”的记载，就是描述当时庆典时举行相扑比赛的情况。而《题墙上相扑画》一诗更是生动地





描述了当时相扑比赛的规则与情景——“黑汉勾却自汉颈，自人捉住黑人腰，如人要辨输赢者，直须墙贵始一交。”

读到这里，各位应该明白题记那段话的意思了吧。没错，在中国古典四大名著之一——《水浒传》一书中，作者施耐庵曾不止一次提及宋朝的相扑运动。而其中以第七十四回中的燕青打擂描写得最为传神。而浪子燕青除了长得俊俏之外，也的确有着一手不错的相扑功夫。（相传燕青晚年还曾创燕青拳）连卢俊义也曾经夸奖他道：“我这小乙，端的自小学成好一身相扑”。而于擂台之上高喊“拳打南山猛虎，脚踢北海苍龙”的擂主“擎天柱”任原也是位颇有手段的相扑教头。由此可看出，宋代的相扑运动是十分兴盛和普及的。

——可惜的是，至清朝中期，随着时间的流逝，中国的相扑运动也开始逐渐衰落，至近代后已消失不见。不过，也有不少学者认为，中国的相扑并没有完全消失，古时的相扑其实转换了一种格斗体系，演化为今天的中国式摔跤。

P.S.如果谈及来自于中国的现代相扑手，最早也是最著名的就要数来自于我国台湾省的相扑力士——刘朝惠。

相扑专列乘务人员简介 VOL.1 出场作品《VR战士3》

餐车厨师长 鹰岚

各位都知道，相扑手的体形是庞大的，这与他们平时超级大量的饮食有关。而说到吃，首先向各位隆重介绍本次相扑专列的餐车厨师长，来自于《VR战士3》的鹰岚。

“《VR战士》系列”一向以严谨的系统与真实的临场感著称，但是让笔者非常不理解的是游戏对整个故事背景的轻描淡写。虽然有不少《VF》死忠说过这算是SEGA的一大特点：“这是为了让玩家更好地融入游戏，让玩家感觉到自己就是游戏角色。”不过，个人还是对这样的设定有些难以接受。可是话说回来了，FTG不是RPG，故事性还是次要的……可这也间接导致了一个问题——鹰岚大叔的资料实在是少之又少，几乎毫无背景故事可言……他参加《VF3》大赛的初衷，似乎也是为了证明相扑是世界上最强的格斗技，（好老套的情节）仅此而已……

众所周知，“《VR战士》系列”中有一个非常严谨的设定，那就是体重。游戏根据每位角色的体重被划分成了几个级别，而根据体重级别不同所派生出的对抗思路也不一样，真可谓千变万化。于是，根据这一原则，系列中拥有最大体重的格斗角色鹰岚于《VR战士3》中隆重登场。与其他角色相比，鹰岚简直就是一座小山，这个体重超过JEFFRY的角色也的确占了许多体重的便宜——许多原本可以浮空的连续技在鹰岚身上根本难以实现。玩友对他的评价是：“所有角色对上鹰岚，空中连段全部失效，打击威力骤降，只有部分摔技威力增强。但是鹰岚的打击和摔技威力，却不会因角色而有变动。在《VF3》旧版，鹰岚甚至只要命中对手两次就能决胜负，对手如果不能两次击中就要了鹰岚的命，那就一定会败在鹰岚手下。达成一种奇妙的平衡。”——这不摆明了耍赖嘛！本来就已经是基本不吃空中连续技的情况下，加之强力的中下段择以及凶猛的投技，鹰岚绝对算得上《VR战士3》中的超强力角色。

比起同样初次出现在“《铁拳》系列”的严龙，鹰岚显然更加占有优势。无论是突进技“突出”还是追打技“四股”在气势上都要远远超越严龙。

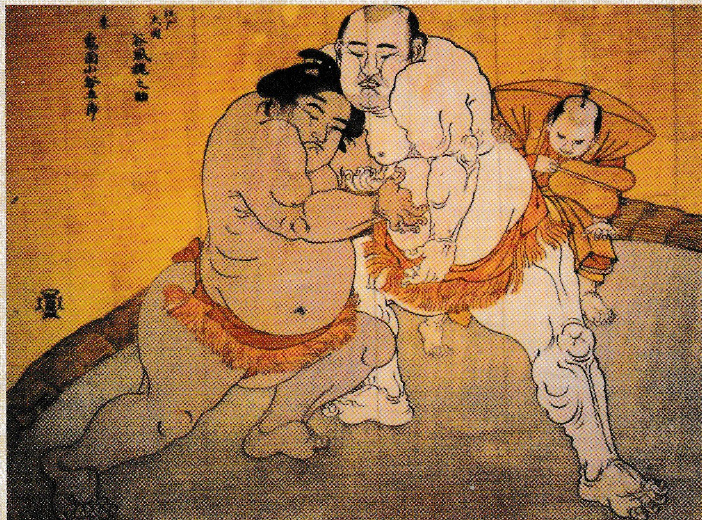
即使是今天，《VR战士3》也被认为是系列最为严谨的一代。不知道是不是由于追求平衡的关系，在之后的《VR战士4》以及《VR战士4 EVO》中分别新增加了四位角色，在其余元老角色都在的情况下，惟有鹰岚被无情地删除了……因此这位曾经辉煌的相扑达人才义务地做了本相扑专列的厨师长，并且也在默默地等待着《VR战士》新作的召唤……

啊，为各位准备的料理还可口么？那么，向下一站出发吧。



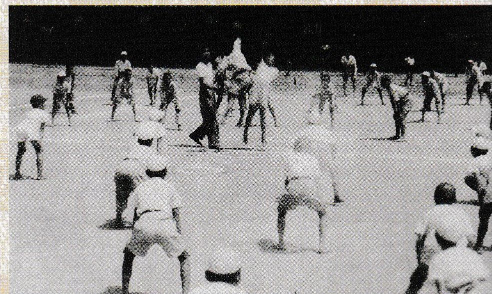
第2站 日本现代相扑博物馆

游览关键词：国技、继嗣活动、现代相扑运动



第二站要带领大家了解一下日本现代相扑运动的发展历史。在日本的古书记载中，也有许多关于相扑起源的说法。根据《相扑之始》一书说，日本关于相扑的记载最早出现于公元前23年。而《当代日本体育百科全书》中认为，日本的相扑与中国的角抵和拳法是有着密切关系的。此外，在日本历史考古学家池内宏与梅原末治先生合著的《通沟》一书也指出："日本的相扑同中国吉林省辑安县出土的3～5世纪古墓壁上的角抵图极为相似；同中国唐宋时代的相扑比赛形式和规则也近似。"——由此可以看出，现代日式相扑的形成的确受到了中国古代相扑运动的极大影响。

相扑在传入日本之后逐渐开始发展，公元659年，日本拥有了自己的相扑比赛，不过当时还都局限于皇室与贵族之间。后来随着皇室的衰落，相扑也得以走入寻常百姓之中。而大多数相扑比赛都是在民间祭祀活动中举行的，每逢节日，百姓们一般为了祈福、驱魔、祭神和庆祝丰收，都会举行相扑比赛。因此，相扑手被认为是非常神圣的职业。每一位相扑选手都会得到人们的崇敬与尊重。17世纪末期，日本开始逐渐出现了职业相扑手，18世纪之后，相扑运动逐渐完善，慢慢演化为我们今天可以见到的现代相扑。明治四十二年(1909年)，专为相扑比赛而修筑的两国竞技馆落成。在开幕式上，作家江见水荫以饱满的激情宣读了开幕词，而在这段开幕词中，第一次出现了"相扑毕竟是日本的国技"的说法，于是，"相扑是日本的国技"一说也不胫而走，成为了世界认同的说法。1941年，相扑成为了日本教育部明文规定的学校体育项目，这近一步奠定了"相扑为日本国技"的坚实基础。



二战爆发后，相扑曾一度沉寂，不过，由于它拥有广泛的群众基础，因此战后的相扑运动复兴非常迅速。1957年，由原"东京相扑协会"和"大阪相扑协会"所组成的"财团法人——大日本相扑协会"正式更名为"日本相扑协会"，协会成员包括整个日本本土。这标志着世界上最权威的相扑机构正式宣告落成。目前，日本相扑协会下属共有49所相扑部屋，遍布日本全国各地。而日本相扑协会目前也有意向国际奥委会提出申请，希望相扑可以成为奥运正式比赛项目。相扑正在由日本古代文化向现代运动转变，这也标志着它正在真正地走向世界。

相扑专列乘务人员简介 VOL.2

出场作品《KOF》系列

随车医生 四条雏子

请各位保持镇静，恩，各位也要相信自己的眼睛，眼前这位金发飘飘的可爱MM的确是一名相扑选手的说。如果各位在乘坐列车时感觉到有什么不适的话，都可以享受到四条小姐的精心照料哦。(当然，一般按摩之类的服务都是由她身边的相扑社男同学来完成的……)

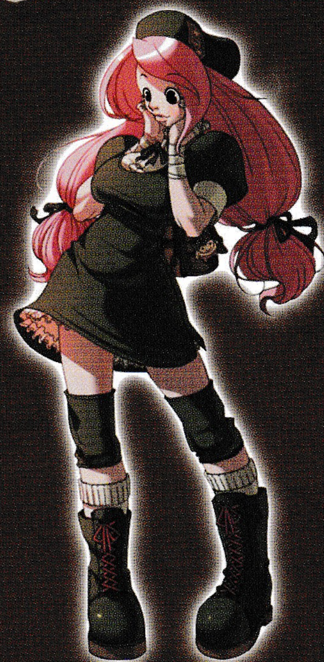
作为SNK的当家之作，《KOF》系列"在中国绝对拥有着压倒性的群众基础。而如此伟大的格斗游戏自然也包含了许多格斗流派，这其中没有理由不包括相扑。但是，让人万万万万……(以下省略N万字)没有想到的是，一向被认为是巨汉运动的相扑，居然是由一个只有16岁的小女孩领军出战的，这一点相信令无数玩家即使想了无数个理由却依然会跌破无数眼镜……



不过各位在了解过四条MM的故事背景之后，会发现雏子是一个非常直率，甚至有些冒傻气的可爱女孩子。与那些一个个肩抗苦大仇深的夙敌相比，雏子参加《KOF》大赛的理由再简单不过了——"只要能够在有名的比赛中拿到名次，那么学校就会答应成立相扑社啦！"

就是这么简单可爱。这位有着一半俄罗斯血统的小女生只是为了希望学校成立社团而参加了《KOF》大赛，不过不要小看雏子的相扑技术，在《KOF2000》的故事背景中，在与其他三位女性格斗家第一次见面之时，可是瞬间就击败了由莉的。而在比赛当中，即使是面对着一个个五大三粗的男性对手，雏子也以自己精湛的相扑技将其一一击败。正所谓人不可貌相，海水不可斗量。谁能想得到，这看似弱小的身躯当中，却潜藏着这般巨大的力量呢？

作为相扑角色，雏子分别于《KOF2000》、《KOF2001》以及《KOF XI》三部作品中登场，而玩家对其使用的感觉也是褒贬不一。此外，由于其流派为相扑，远没有其他女性格斗家的流派叫起来那么好听(例如不知火流忍术啊，极限流空手道啊，藤堂流古武术啊……)，因此使用率也打了不少折扣，看来相扑如果想在短时间内改变大家对它的印象，还真是不容易……



反过来看看雏子在游戏中的相扑技术，基本还都是沿用了传统相扑技巧，没有以拳为主的打击技，腿法也寥寥无几，更多的是使用常见的推击与以技术见长的投技，其中典型当属"突出"与"小手投"，这都是真实相扑比赛中存在的技巧。而其在开场时的准备姿势也是相扑比赛中非常典型的"四股"，放在其他男性选手身上倒没什么，但是偏偏雏子露出了白色的四角底裤……感觉有些失雅……不过这也正好突出了雏子那冒失的性格。

总之，在现实世界中，一个瘦弱的女孩子使用出这些技巧其实并没有多大杀伤力，论适用性来讲也远不及合气道来得实际。(没有强大力量的支持，相扑技是很难发挥原有威力的。) 而据说在SNK最早设计雏子时，是打算把她设计成一位光脚出场、拥有怪力的肌肉女。(OTZ)结果后来再三考虑，保留了相扑的技巧，却将其外形改造成了身穿制服的可爱大小姐。也算SNK的先生们没有太坚持自己的恶趣味，不然这位相扑MM恐怕真的难有出头之日了……

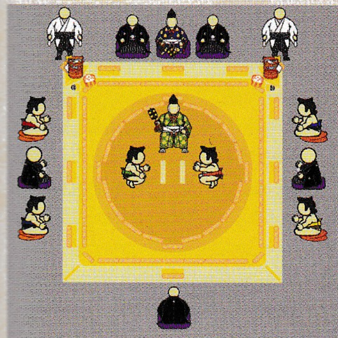


第3站 相扑百科书屋



浏览关键词
比赛规则、级别、相扑文化

在踏上本次旅行之前，各位对相扑的印象还是不是停留在赤裸的大胖子的地步呢？可能在外人眼里，只身着兜裆布比赛的确是有些不雅，但是要知道，相扑在日本却是非常神圣的运动，并且有着极为严格的一整套规则与体系。除了比赛规则之外，相扑手的日常生活也是极为规范的。可以说，相扑其实已经成为了一种日式文化，以至于有着"不读懂相扑也就无法读懂日本文化"的说法。各位有什么问题么？有的请举手，接下来的时间在下就为各位一一解答：



相扑百科Q&A

Q 相扑比赛的规则到底是怎样的呢？

A 相扑运动的比赛规则十分简单——两名相扑手在一个直径为4.55米的比赛场地(相扑中称之为"土俵")中进行比赛，规则规定，比赛没有时间限制，一方选手只要将对方推出场地或者使其除两脚外的第三点着地即为获胜。这是自古代时即流传下来的规则，非常简朴和简单，胜负也显而易见。此外，相扑比赛中是不设打击技的，如果在比赛中选手有脚踢、拳打、揪头发、抓耳朵等犯规动作，会被直接判罚出场，输掉比赛。

Q 相扑选手为什么会那么胖？

A 由于相扑比赛并没有设立重量与级别，大块头当然非常占便宜，于是相扑手都会以增加体重来作为自己的资本。体重增大之后的力量肯定也会随之增大，因此相扑手们有着一套严格的体重控制方法。他们的食量也是大得惊人，在训练期间，一般会在吃掉大量的什锦火锅之后倒头就睡，这样可以迅速积攒脂肪。而相扑运动员的体重没有上限，却有着身高与下限的标准：身高下限为1米73，体重下限为75公斤。一般的相扑运动员的身材都会呈肥大的"鸭梨"状。日本历史上最重的相扑运动员要数来自于美国的小锦选手，当时他的体重达到了263公斤。不过由于过多摄入脂肪，相扑运动员的身体大多会受到很严重的伤害，因此一些运动员在退役之后会选择减轻体重。尽管这样，相扑运动员的寿命依然非常短暂，平均年龄只有58岁。所以这种敬业精神是非常值得人们去尊敬的。(由于已经向国际奥委会提出了申请成为正式比赛项目的缘故，日本相扑协会为了使相扑更加有益于身体健康，在其中做了许多改革措施。)

Q 相扑中也分段位吗？

A 的确，相扑运动中是存在非常严格的段位制，相扑手们会根据成绩被分为十个等级，由下至上分别是序口、序二段、三段、幕下、十两、前头、小结、关胁、大关以及最高级的横纲。横纲是相扑选手中最高的级别，到目前为止，日本历史上一共出现了69位横纲选手，而每年最多只有4位优秀的选手可以升级至横纲，因此这是每位相扑手终生所追求的荣誉级别。但是，一旦到了横纲大关的级别也不能够放松，因为一旦连续失败两场，大关就要降级，而横纲有退役的危险了，这也是激励相扑选手时刻保持上进心的一种手段。(这与《VF》与《铁拳》的段位设置很像。)除了横纲，每个级别阶段的相扑选手也有特定的称呼，例如大关、关胁、小结和前头这四个级别的相扑手称之为"幕内"，十两以上的相扑选手才可以被称呼为"力士"。(日本摔角的创始人力道山在从事摔角前就曾是位得到"力士"称号的相扑手。)而幕下、三段、序二段以及序口这四个等级是最低的级别，这四个级别的选手并不属于职业选手，而属于学徒，只有拿到了十两以上的级别，才可以开始拿到工资，开始自己的职业生涯。此外，观众也可以从相扑手的发型上得知这位选手的级别——力士以上的级别可以将头发梳成银杏状称"大银杏"，而力士以下只能打成"丁"字状，这与其他以腰带作为等级区分的武道是有很大区别的。







Q 相扑中有哪些规范礼仪吗？

A 这说来可就话长了，各位可能有所不知，相扑其实是一项非常讲究礼仪与规范的运动。首先，成为一名优秀的相扑选手，不但要有强健的体魄，出色的技术，过人的胆识，还要拥有宽广的胸怀，谦逊的态度，博学的头脑以及友爱善良的心灵。例如日本历史上的第一位外籍横纲：来自美国夏威夷的曙太郎在一次与另一位著名选手小锦比赛中，在对手被击出场地即将跌倒时，曙却上前一步搀住小锦，这一场面感动了无数观众，他们认为这一举动由衷体现了曙太郎的大将之风，一时间在日本相扑界传为美谈。

由于作为古时的祭祀活动，许多古代的规范礼仪也被延续至今，而这些礼仪与规范非常具有日本特色，可以说已经形成了一种日本独有的相扑文化。尤其在比赛前，都有一套严格的礼仪制度，这比起其他武道来讲应该是有过之而无不及的，在下面的技术讲解中我们会为大家做详细介绍。

Q 相扑手们只是胖就足够了吗？

A 当然不是，相扑是一项考验综合素质的运动，因此相扑手并不是只要胖就可以取胜的。在比赛中体重固然会有一定的优势，可是相扑手还需要在日常训练中锻炼自己的上肢、腰、腿部的力量，只有这样才可以强化突技并且拥有稳如泰山的下盘功夫。此外，柔韧也非常重要，不要小看这些看似笨拙的相扑选手，他们每一位可是都可以劈叉的。所以说，只有拥有了众多综合素质的相扑选手，才会获得比赛的最后胜利。

Q 日本的相扑比赛经常举行吗？

A 的确如此，比起其他武道中一年一次甚至几年一次的比赛周期来说，日本的相扑比赛的确非常频繁。在日本，每年要举行六次全国性的相扑比赛，分为一月场、三月场、五月场、七月场、九月场以及十一月场。每次比赛长达十五天，每逢这类大赛来临，全日本的著名相扑选手都会聚集在比赛地，而这也是相扑迷们的节日。在比赛时，不仅仅是相扑手之间的较量，场下的后援团也在相互叫劲，耸立在赛场周围的旗帜与标语形成了一条条独特的风景线。这也从一方面反映出了相扑在日本国民心目中的地位。

Q 相扑比赛中经常看见一个带着长帽子的人是谁？手里拿着的小扇子是做什么用的？

A 那是相扑比赛中的裁判，在日语中称之为"行司"，负责场上比赛的胜负判定工作。而之所以要穿成那样的打扮实际上是保留了日本古代相扑的传统服饰。至于行司手里拿着的小扇子称之为"军配"。(武田信玄手中的扇子即为此物)在赛后，行司会将军配指向胜利者来宣布比赛结果。其实行司也是分各个级别的，称做"格"，按照其级别高低分别执法相应级别的比赛。最高的级别称之为"横纲格"，顾名思义，只有此级别的行司才有资格来执法横纲级选手的比赛。此外，行司除了在场上判定胜负之外，还会在比赛中用高亢的声音来激励运动员们进攻或者防守，非常具有感染力，使比赛充满了典型的日式特色。

以上就是相扑的一些基本知识，各位以后在观看相扑比赛的时候，就可以从不同的角度来欣赏这项充满日式文化的运动了。等等，列车停了？究竟是怎么回事……

相扑专列乘务人员简介 VOL.3　出场作品《铁拳》系列

乘警长　严龙

哦，原来是在参观了百科书屋之后，列车要进行常规的安检。那么现在向大家隆重介绍本次专列的列车乘警长——来自于《铁拳》世界的超级相扑手严龙先生。

在经历了《铁拳3》和《铁拳4》两作的缺席之后，严龙最近在《铁拳5》中可谓大放异彩。其丰富多变的下段技以及令人所不齿的小招磨血优势都让人终生难忘，牙根发痒……虽然可能由于不够美型因而在国内的人气并不算很高，但是在刚刚结束的"斗剧07"的《铁拳5 DR》项目的比赛中，最终角色的双方大将使用的角色均为严龙君，从此可见，严龙是个具有很高使用率的强者。

现年已经55岁的严龙大叔绝对是位多情种。在第2届大会上见到了美丽的米歇尔小姐之后，这位相扑手的心被深深地打动了。可是很不幸，他的告白被米歇尔拒绝了……这让这位日本相扑界的传奇人物感到了万分郁闷……

后来，严龙从相扑界退役并且在夏威夷开设了一家道场，开馆收徒。过着沙滩美景、与世无争的逍遥日子。但是有一件事情仍然让这位相扑高手耿耿于怀——自己的终身大事依然没有着落。(英雄也是需要爱的！)在一次电视转播第四届铁拳大赛的时候，严龙偶然间发现了一位与米歇尔极为相似的姑娘——朱莉娅。于是我们可爱的严龙大叔再一次独自坠入了爱河……在严龙的心中一直认为，只要自己帮助朱莉娅找到她所需要的数据光盘，那么朱莉娅一定会被自己的诚意所打动从而接受自己，于是，为了再一次寻找属于自己的爱情，55岁的严龙大叔重出江湖，为了自己的终身大事而战……

在故事背景中我们得知，严龙是日本历史上得到"大关"称号最年轻的相扑手，从这一点上可以说明其实力不俗。但是让人不解的是，身为一名日本相扑界的传奇人物，战无不胜的严龙一直到退役也并没有得到最高的"横纲"称号，这到底是为什么呢？这一点我们可能无从得知了，只知道这位相扑大叔一直希望能够抱得美人归，却始终无法如愿。

由于3D游戏对格斗技的表现力要优于2D游戏，因此严龙的相扑技在铁拳中得到了充分的释放。可是严龙大叔始终没有放下相扑手的一个坏毛病——不知道大家注意没有，严龙在游戏中的技术真可谓是"原汁原味"……自始至终也没有用过拳头，完全都是在使用相扑比赛中的"掌"。推也好，劈也罢，甚至把两手合起来戳啊戳，就是不把手攥成拳头去揍人，要知道，铁拳世界并不是相扑比赛，不是单纯地将对手推出场就可以获胜的……不过，游戏还是游戏，别当真，别当真……值得称赞的是严龙大叔拥有部分腿法，虽然笨拙，但却还有高段踢，甚至和鹰岚一样，还可以用"四股"对倒在地上的对手进行追打，更夸张的是还有摔角手使用的双脚凌空飞踢(以这样的体重，没天理啊……)这都充分地展示了相扑手优秀的柔韧性。个人觉得严龙所有招式中最为典型的当数LP、RP连打的"阎魔突张"，同四条雏子的"突出"一样，是相扑比赛中的常用技，可以直接将对手推出场，热血无比。而像"吊出"、"送出"这样的相扑代表技巧在严龙的技术中也有出现。不过，游戏里的严龙的←+RP居然是用盐来撒对方的眼睛……他真的是代表了爱与和平的相扑手么？神圣的力盐怎能做为如此下三滥的手段？(和韦爵爷的作风一样)

第五届铁拳大赛之后，严龙如愿拿到了朱莉娅所需要的数据光盘。满心欢喜的他甚至准备了戒指，打算在码头向自己心仪的对象表白。在将数据光盘交到朱莉娅手上之后，面对着浪漫夜色，严龙终于向朱莉娅单膝跪倒，倾诉钟情，但是最后陪伴他的却依然是自己孤独的身影，空旷的码头上，一艘油轮驶过，尖利的汽笛声仿佛是命运无情地嘲笑声……

因此，现在的严龙乘警长可是一心扑在工作中，他那颗受伤的男儿之心还没有痊愈，一旦有违法乱纪行为被他发现，可能会被其狠狠地压杀，各位千万切记，切记……





第4站　日本大相扑部屋



游览关键词　礼仪动作、相扑技术

这一站，我们来游览相扑手们进行训练与生活的地方，这样的地方被称为"部屋"，每一位相扑界的超级巨星都是在这里成长起来的。在部屋，最高的领导被称为"亲方"，一般都是由退役后的著名相扑手担当。相扑部屋每年都会在日本全国各地的青少年中选拔出拥有相扑天赋的孩子，而只要孩子的父母同意，这些孩子们就会被带回部屋学习相扑技艺。当然，学徒的所有开销费用(包括高中学费)部屋可以全部支付。但是在进入部屋之后，无论之前你的生活与多么优越，无论你父母的社会地位有多么高，一切都已经与你无关，你只是一名相扑学徒而已。训练、生活、起居以及日常的生活规律都要有着很严格的规定，直至你成长为一名真正的相扑手。这一点与中国古时的京剧戏班极为相似。

可以说，部屋是每一位相扑选手的摇篮，它除了是相扑手们的生活场所之外，还是用来训练与日常比赛的地方。那么我们接下来就来到相扑部屋当中来了解一下相扑比赛中经常使用的技术吧。

比赛中的基本礼仪

相扑是一种非常讲究礼仪的运动，这也与其前身是祈福祭祀活动有关。古时的相扑是作为祭祀活动中的一项进行的。在进行相扑比赛之前，通常要有一些象征圣洁的基本动作，而每一种动作都有其代表的含义：

一、撒盐：在相扑比赛开始之前，相扑选手们会将一些盐撒在场地上。古时认为，盐是圣洁之物，撒盐可以驱邪避祸，也可以为相扑手增加力量与信心。此外，盐也有消毒的作用，即使在比赛中发生了意外受伤，也可以用盐来避免伤口感染。这是非常有代表性的动作，其实在中国古代的相扑比赛中也有类似的礼仪，例如在《水浒传》中描写任原在相扑比赛开始前也"喝了一声参神喏，受了两口神水"，其实意义是一样的。在《Capcom VS SNK》中，本田的出场动作就是非常标准的撒力盐。而每年的相扑比赛期间，每天比赛所使用的盐都超过了45公斤。

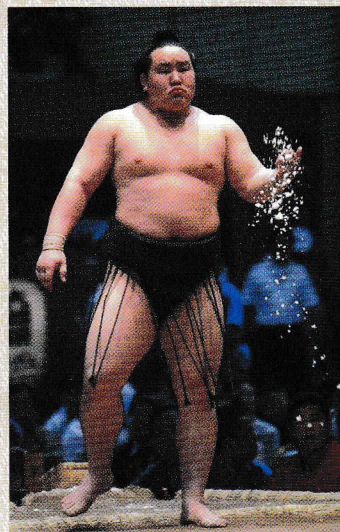
二、尘手水：先蹲踞在场地一侧，双手合击后水平向两边伸展，手掌向上翻起，这也是很典型的礼仪动作。在古时的相扑比赛之前，力士们会以草净手，双手向上翻并展示给对手看，表示自己并没有挟带什么武器上场，是单纯地以力量与对手决定胜负的。

三、四股：这是指相扑手将双脚抬高，轮流大力顿地的动作。其意义为以力士威武的身躯来震慑躲藏在地底的邪灵。也有人称之为"力足"。此外，这样的动作在比赛开始之前进行不失为一种非常好的热身活动。《KOF》系列"中登场的四条雏子与《铁拳》系列"中登场的严龙都有这样的出场动作。

四、蹲踞：以脚掌尖着地，双膝外张稳腰并将双肩放松后将手放在膝盖上，这也是相扑比赛的基本姿势之一。这样做是因为求取平衡上身必须挺直以维重心。另外也是表示尊重对手之意。

五、仕切：这个动作是接在四股后直接弯下腰来的样子，两肘放在膝盖上下巴微抬，双眼注视对手以求精神专注。这个动作反复几次后力士已将自己调适在随时可战的精神状态下了，这完全可以看作是其他格斗术中的实战准备姿势。

六、手刀：请各位注意，此手刀非彼手刀。相扑比赛中的手刀并不是用来攻击对方的，而是优胜力士在接受完行司(裁判)的获胜呼名后，可以拿取所谓的"悬赏金"，此时优胜力士会以右手手刀向左右中各凌空切下，其意义是向三位神明致谢。



相扑比赛中的实战技术

现代相扑运动中，技术动作共有80多种，因为技术特点不同大致可以分为：基本技、投技、挂技、反技、捻技以及特殊技。而每一种技术下面还可以分为许多具体的招式，由于篇幅限制我们今天就在每种技术中列举出几种典型招式，其实有一些也是可以在相扑比赛之外使用的，各位可要好好学习了。（由于特殊技在相扑比赛并没有以具体技术划分，因此不做详细介绍）

基本技

相扑选手经常使用的技术，这些看似平常是技术往往却是比赛中相扑手赖以取胜的手段。

突出：使用手掌猛烈推击对手的前胸，以迅猛的手法将其推出场。这是一种非常直接的技术，在游戏中也非常常见。如果使用突出将对手推倒，则称"突倒"。四条雅子与严龙都拥有此技。

寄切：抓住对手的兜裆，用力提起，奋力将其摔出场。这是充分显示相扑手力量的技术，每当有选手以寄切获胜，台下都会响起雷鸣般的掌声。以示对相扑手力量的赞许。

投技

以庞大的身躯抓紧对方并用力将其摔投出去，这种恐怖的技术如果用在常人身上，伤害值难以计算……

小手投：抱住对手并将手插入对方的腋下，通过强力的转身来将对方摔出。身材庞大的相扑选手一旦接近对手将是一件非常恐怖的事情，而转身将对手摔出后，相扑手的体重也会压落在对手身上……

上手出投：一手抓对方兜裆，一手抓住对方身体，自身重心向后撤的同时用力将对手向前拉倒。这其实是一种非常巧妙的实用技术，并不完全依靠蛮力，而是通过破坏对方重心来将对方摔倒。

一本背负投：没想到吧，在相扑比赛中，也有与柔道相同的技术。只不过一旦由相扑手使出，相信观赏性更为夸张。试想下，体重超过180公斤的巨人在握住对手手腕后使出背负投，是何等的视觉刺激呀！

挂技

其实所谓挂技就是指使用腿来对对方进行摔拌，也就是中国武术中俗称的"别"。

外挂：比较典型的挂技，在双手抓住对方兜裆的同时，右腿由外侧勾住对方左腿并向前扑下。这是挂技中的基础，因此使用率也比较高。（这可不是指某种在网络游戏中破坏游戏平衡的软件……）

河津挂：使用右脚勾住对方的左脚，使其重心被破坏，在勾住对方腿的同时手抱住对方的头，之后向右后方倒下去。这一招在柔道中也曾经作为舍身技出现过，但是由于杀伤力过大，因此被禁止使用。

足取：依然是靠破坏对手重心来取胜的招式，使用双手来控制住对方的一条腿，之后使其被摔出场。

反技

反技一般是相扑手将对手擎起，摔至自己身后的技术，但是这种技术对选手的要求非常高，因此比较少见。

居反：与对方对峙时，重心放低，在闪避开对方的冲击后，以肩将对方抗起，向后摔投。这种技术对相扑手的力量要求很高，而一些重量轻的选手在同比自己体重大的选手比赛时，没有足够的力量是根本无法使用的。《铁拳5》中的尼娜拥有此投技。

挂反：用头钻过对手的腋下，然后以肩膀将对手抗起，向后摔落。同样是对力量要求很高的技术，比较少见。

捻技

这是一种靠扭转对手身体将其摔出场的技术，对上肢力量要求较高。

突落：一边紧抱住对方侧腹，一边张开身使对方重心向一边倾斜，加之猛烈地扭转，将对手向一边摔出。这对腰部的力量也有一定要求，是比较常见的捻技。

德利投：这种技术比较特别，是相扑手用双手扭住对方的头部，迫使对方倒地。这种技术比较危险，有时会对对手的颈部造成严重伤害，甚至致命，因此在相扑比赛之外更多地被适用于各种特种部队的军警格斗术当中。

腕捻：用双手抱住对方的一支胳膊，向外侧扭转身体将对手摔倒。这招与足取的道理非常相似，只不过一个是控制胳膊，一个是控制腿部。而控制胳膊则更容易控制住对手的关节处。



上面就是相扑选手们在比赛中经常使用的技术，但是这只是很少一部分。真正优秀的相扑手所依靠的并不只是魁梧的身躯与巨大的体重，力量只是必备素质之一，更多依靠的则是灵巧的头脑、敏捷的身手以及对场上局势的掌控和反应。例如目前在日本相扑界叱咤风云的第68代横纲——来自蒙古的力士朝青龙，身材算不上高大，但是却以其矫健而敏捷的身手战胜了一个又一个对手，横扫日本相扑界。因此，单纯地以体重来衡量一位相扑手的实力是不可取的。传统相扑技术一共包含100多种，而每一种都有其无穷的奥妙，只有充分地领悟到这些技术的精髓，才能在比赛中无坚不摧、所向披靡。

第5站 世界格斗赛场

游览关键词
综合格斗、现代化、商业比赛

相扑，由最早的祭祀仪式流行至今，已经有几百年的历史了。随着时代的进步，许多曾经是古代非常盛行的活动在今天却只能以古文化的形式得以再现，似乎在这个充斥着数字化与现代化的当今社会中并不再有它们正式的舞台。不过，一些早已经被人们所淡忘的古代文化在今天却一直努力地与现代文化相接轨，试图使这些曾经充满辉煌的古技重现昔日的荣光。

事实证明，它们的确做到了，而且不但让即将消逝的传奇重现古时的兴盛，在融入了许多现代化元素之后，这些本早已淡出人们视线的古技又开始重新焕发出了夺目耀眼的光辉——相扑，亦是如此。

力士的征程

浅谈相扑与现代格斗

相扑大约于西元七世纪从中国传入日本，被日本国民做为国技发扬光大，其性质也发生了一些改变——中国最早的相扑运动是作为一种搏击运动而生的，也可以说是一种格斗技巧，深得百姓喜爱，在宋、元时一度达到顶峰。但

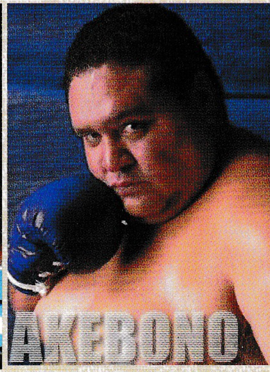


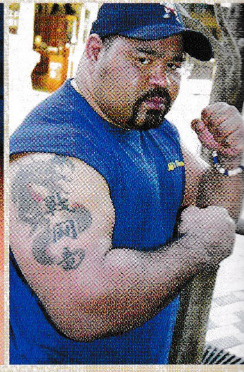
在传入日本后，随着信仰与礼仪的融入，相扑最早是作为神道教的祭祀活动出现的，至奈良与平安时代还都属于皇家的观赏活动，这与中国最早的相扑概念相差甚远。后来，随着在日本民众中的广泛流传，相扑逐渐开始兴盛，从最早的皇家活动转变为寻常百姓也可以练习的运动，最终成为了日本的国技。

如今，每一位相扑选手在民众心中的地位是非常崇高的，每场比赛的胜利者都会得到英雄般的爱戴。而日本也在努力地使相扑这一运动走向世界，甚至有意使其成为奥运会的比赛项目，从此可见日本民众对相扑的喜爱之情。不过，一个问题随之出现了——相扑运动的规则越是明确，体系越是完善，它的本质就变得越加模糊。既然最早的相扑是作为一种格斗技出现，究竟今天的相扑选手一旦脱离了相扑规则之后，还可以像在相扑比赛场上那样所向无敌吗？此外，如果日本真的打算将相扑包装成世界级的运动，那么其古老而简单的规则也许会成为一把双刃剑，它既是吸引西方观众的基础，但是毫无包装甚至略显简陋的比赛形式对喜好噱头与刺激的欧美人来说，接受起来似乎不是那么容易。









最初，日本的相扑界对这两个问题还并不在意，但是随着世界众多格斗赛事的兴盛与商业包装铺天盖地席卷而来的时候，一些质疑与问题也随之而来。于是，一些相扑界的权威们终于开始意识到问题的所在，古老的相扑运动如果还打算于当今文化立足，就必须适应与迎合现代化的节奏，这是一个不可阻挡的事实。终于，为了更好地融入现代元素，也为了证明相扑的真正实战能力，一些决心振兴相扑的力士们开始踏上了进军世界格斗界的征程。

——究竟相扑选手在格斗赛事中能够取得怎样的成绩呢？在相扑选手进军格斗界之前，许多相扑的忠实铁杆们都纷纷期待着自己心中的英雄可以一如既往地无敌天下。然而，事实并不像他们所想像的那样乐观，真正的格斗比赛并不是《街头霸王》，相扑选手在真正进军格斗界之后也并不就一定等于游戏中的本田，相扑与其他格斗流派在实战中还是存在着一定的差距。

以下为几名相扑选手进军格斗界后的战绩，时间不分先后：

1993年11月12日，首届UFC大赛在美国克罗拉多举行，来自世界各地的8名格斗选手代表了8种不同的格斗流派（听起来似乎与《街头霸王》很相似），其中就有一名代表相扑出战的美籍选手Teila Tuli，不过比赛最终以路易斯·格雷西所代表的巴西柔术扬名天下而告终，Teila Tuli更是在第一场比赛开场仅10秒时被法国踢腿术选手Gerard Gordeau踢断眉骨，铩羽而归。

如今在日本相扑界叱咤风云的68代蒙古横纲朝青龙的哥哥Dolgolsuren Sumiyabazar在2004年的K1-GP比赛中，被空手家子安慎吾以连续的低扫踢重创，不得已在第二局比赛时就抛出了白毛巾认输。

接下来要介绍的恐怕是近年来转战格斗界最为著名的相扑选手——日本历史上第64位，也是第一位外籍横纲：来自夏威夷的美籍相扑手曙太郎。曙在所参加的相扑比赛中所向披靡，取得了566胜198败的优异战绩，在日本相扑界刮起了一股迅猛无比的“曙太郎旋风”。2003年1月22日，功成名就的曙太郎宣布退役，告别了自己拼搏了13年的相扑赛场，但是他并没有就此退休。出乎所有人的意料，在退役后，曙太郎接受了K-1总裁谷川贞治的邀请，将战场转移至了格斗赛场，意图凭借自己2米03的身高和233公斤的绝对优势再次扬威格斗界。但是接下来的事实给了所有看好曙太郎的人当头一棒——曙在参加的K1比赛成绩为9战1胜8负。其中包括输给了日本国民级人气选手武藏、美国大汉鲍伯·萨普、“飞翔的荷兰人”雷米·邦嘉斯基、中国散打选手张庆军、韩国巨人崔宏万等等……惟一的胜绩是在2005年3月19日的K1-GP中击败了当时处于半退休状态的空手家角田信朗而已……（而在这场比赛之后，更是有人提出了比赛是主办方为了挽回横纲的名誉而安排假拳的质疑。）在曙所参加的2场综合格斗技比赛中也均以失利告终……

现如今，曙太郎已经38岁“高龄”，年龄与体重均已逐渐成为其生活的负担，同时他也很少再参加格斗赛事，更多时间是参加一些综艺节目赚点外快。日前，K-1总裁谷川贞治为了其安全起见，甚至不得不勒令其务必减轻体重，否则将不允许其再参加K-1所举办的格斗赛事。

另一位在近期参加过K-1格斗赛事的相扑手若翔洋的战绩也是惨淡无比。在一共参加过的两场K-1赛事中两战皆负——2005年3月19日的K1-GP上被韩国巨人崔宏万在第一回合KO，时隔四个月后，他在Sammy Presents HERO'S 2005上遭遇到了强劲对手——三届K-1冠军得主：彼得·阿兹。虽然在比赛开始阶段若翔洋利用综合格斗技规则奋力与阿兹缠抱在一起，试图以缠斗乱中取胜，但是在阿兹挣脱之后，一记重拳将其击倒，在已经无力还击的情况之下，裁判果断地终止了比赛。也使得这位身高1米80，体重140公斤的相扑选手的第二场比赛宣告失败……



与前几位相扑选手相比，美籍相扑手亨利·米勒的战绩要相对好看一些。如今的他已经在10场格斗赛事中取得了3胜7负（1KO）的成绩，当然，如今的他并不再使用他的本名，而是一直使用着他在离开相扑界后的名字——“战斗龙（Sentoryu）”。

和前面几位相扑手不同，自从进军格斗界后，战斗龙便接受了不少格斗技训练，其中也包括相扑中涉及不到的地面技术与腿法，因此打击能力与格斗技巧与日俱增。而现在的他已经将体重减轻，并且锻炼出了发达的肌肉，形象与相扑手大相径庭。但是面对着一个个强劲的对手，战斗龙的成绩也是负多胜少。在刚刚结束的K-1GP香港站的比赛当中，战斗龙在第一回合被韩裔空手家金泰泳的高扫KO，遗憾地又一次输掉了比赛……

从上面的几个例子中我们不难发现，许多曾经叱咤风云的相扑选手一旦到了格斗界往往就成了人人欺负的拳靶，那么究竟是什么使得相扑选手们的成绩如此惨淡呢？笔者个人认为，可能与以下几点有关：

1.规则限制

首先，相扑比赛中的获胜规则是将对手推出场或者使对方第三点着地，而并不是将对方击倒，这就给相扑手进军格斗界造成了一个很大的麻烦。先不说规则的不适应，没有打击技绝对是相扑的一个软肋。庞大的身躯在相扑比赛中还算有优势，可是在格斗比赛中却无法使用灵巧的步法，这也算是一大缺陷。

2.成也巨掌、败也巨掌

各位可能在观看相扑比赛时会发现，相扑选手通常在比赛中都在使用肥大的手掌来进攻对手，这在相扑规则下是为了将对手推出场，可以说一名优秀的相扑手也一定拥有一双巨掌。不过，在进军格斗界的道路上，最大的障碍也恰恰是相扑手们引以为荣的巨大手掌。首先，格斗比赛中选手的上肢打击大多为拳法，而相扑手们习惯了用手掌去推击对方，从“推”要转变为“打”，还要加上准确性与技术性，短时间内的确很难做到，这是其一。此外，普通的站立格斗技比赛使用的手套是不分指的，这对习惯掌攻的相扑选手也很不利，这大概也是导致只有战斗龙赢得过三场比赛的原因，三场比赛都为综合格斗比赛，所使用的是分指手套，相扑手的手指才得以释放……因此，相扑选手如果想在格斗赛事中取得更好的成绩，拳法训练绝对是必不可少的。

3.胳膊拧不过大腿

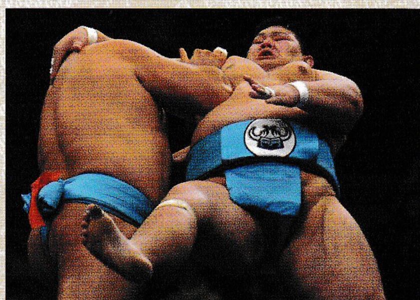
最后，相扑手的另一个弱点就是没有腿法，要知道，在格斗赛场上，没有腿法就等于失去了一件利器。虽然拳击手并没有腿法，但是拳法的速度与步伐的灵活弥补了这一点。但即使是这样，拳击手在格斗赛场上的成绩也并不如意。在格斗比赛中，连以灵巧见长的拳击手都已经开始做相关的腿法练习，何况是体型笨拙的相扑选手呢？

因此，尽管我们在动漫或游戏中所见到的相扑手都是作为中上级角色出

现，可是在世界格斗赛事中，风光无限的相扑手还并不多见。但有意思的是，欧美观众近些年来似乎对相扑手越来越青睐，WWE中就曾经出现过几名非常强劲的相扑型选手，例如早期的横纲（YUKAZUNA）以及后来出现的力士（Rikishi）等等，虽然有些扮演的是反派人物，不过在整个联盟中绝对占据着非常重要的位置。尽管这些选手只是打着相扑的噱头，（他们并不是真正的相扑选手）但是由此可以看出，相扑手们在走出国门之后，的确受到了全世界格斗迷们的关注。

日前，K-1总裁谷川贞治已经明确表示，K-1的大门随时向日本当红相扑手朝青龙敞开，不知道这位目前红得发紫的相扑选手是否也有意向格斗界发展呢？这是不少格斗迷正在等待的。

其实，相扑选手在比赛中还是拥有着一定的身高与体重上的优势。简简单单的一拳一脚是无法对他们构成威胁的，庞大的身躯在训练有素的格斗高手看来可能算不上太大的问题，但是在面对普通选手的时候，绝对有着如山一般的压迫感。本就已拥有着超强的防御能力，如果相扑选手可以在技术以及格斗方式上稍加改进的话，相信在不远的将来，也会再次扬威于世界顶级格斗赛场。



相扑专列乘务人员简介 VOL.4 出场作品《街头霸王》系列

列车长 本田



这位就是本次相扑专列的列车长，相扑手入主游戏界的大哥大。毋庸质疑，这位从格斗远祖《街头霸王》中走出来的相扑手整整影响了一代游戏玩家。虽然由于年代久远，当时的我们看见本田的澡堂主场，一直以为这位叱咤相扑界的大叔是某位"搓澡的副教授"（冯巩语），涂满了油彩的面容也无法使我们辨别其庐山真面目。不过，当时年幼的我们依然凭借着对胖子与日本的印象将其称呼为"相扑"。其实，这为喜爱洗澡的相扑手的确是位豪爽男儿，也许是因为身材庞大，在了解了本田的背景故事之后，总觉得他有种说不出来的巨汉魅力。

作为日本相扑界的传奇人物，本田属于那种不拘小节型的豪快男。而他自己对相扑也有着超乎寻常的热情。不仅是自己，在成名后更是每时每刻督促着弟子们练习。本来就已经是大嗓门的他还经常在大清早用扩音器来激励弟子们进行训练，因此常常打扰邻居休息。爱好兴趣是洗澡与火锅。虽然从表面上看本田是位大大咧咧的粗鲁大叔，不过其实力却不容质疑。在横扫整个日本相扑界之后，本田开始把眼光放在了全世界。"仅仅是日本是不够的，我要向世界证明相扑的魅力。"——怀着这样的热情，本田开始了自己世界征程。

虽然身为相扑选手，但是本田在游戏中的表现充分诠释了一名相扑手应该如何在格斗界立足。在游戏中，我们看见本田并没有使用相扑比赛中常用的"扑"与"推"，而是更多地利用其自己庞大的力量来对对手进行手刀劈击、膝顶甚至是头突。其招牌技巧"百裂张手"绝对是相扑选手们的代表技。在现实的相扑比赛中，连续的巨掌推击也是许多相扑选手的得意技巧。尽管由于体重的原因而无法做出身轻如燕的动作，但是本田的一招一式都在向玩家展示着相扑特有的威猛与力度。

在下无法得知当时《街头霸王》制作人是打算如何塑造本田这个角色的想法，但却觉得本田这个游戏角色塑造得异常成功。我们在游戏中看到了一位综合型相扑角色，他将相扑的优势与其他格斗技融合在一起，充分地体现出了相扑手独有的特点与力量。更难得的是在游戏里本田还拥有一些高位的腿法踢击，这在现实的相扑比赛中是根本无法见到的。此外，在《Capcom VS SNK》中，做为卡氏重量级角色出场的本田还加入了撒力盐的出场动作，这都充分显示出了日本传统文化与游戏的巧妙结合。

在使用技巧方面，由于没有飞行道具，本田的牵制技巧并不多，在对战隆、肯一类波动系的角色时略显吃亏。而且因为行动缓慢，跳跃能力不高，本田一般都是靠稳扎稳打步步为营的。一旦抓住机会，就要对对方施行猛烈打击，力求做到最大的伤害。在进入了Capcom的新系列格斗游戏中，本田的实力也增加了不少。特别是在对战"地波系"角色时，其头突的威力不容小视。

在Capcom的官方设定中，并没有提级本田的级别，不过倒是一些资料显示出了这为相扑选手的级别资料——本田的艺名为"张出大关"，因此可以看出他的级别是仅次于"横纲"，但是故事背景中却提到本田已经在当时横扫日本相扑界，但却为何偏偏没有升级为横纲（与严龙一样的疑问……）这绝对是个让人难以理解的问题。不过，无论本田的级别到底有多高，作为一名格斗游戏中的相扑角色，他其实早已经成为了玩家们心目中永远的No.1了！

各位旅客，今天的相扑专列即将到达终点站。在本次相扑之旅即将结束的时候，再向大家推荐一些相扑题材的游戏吧。比较郁闷的是，在各个游戏平台上所推出的相扑游戏真是少之又少，相扑基本都是作为某款格斗游戏中角色的设定流派而已！（《KOF》中的坂崎良最喜欢的运动居然也是相扑……）偶尔有一两款可以涉及到相扑的游戏也要追溯到早期的街机作品，例如早期街机名作《富士山》以及《大江户》中，都曾出现过相扑手的身影，从此看出相扑绝对是日式文化的一种代表。而在SNK的早期作品中还有一款叫做《忍者指令》的纵版射击游戏，其中第二关日本的中BOSS就是以两位巨型相扑手形象出现的。（是笔者近期玩NEO GEO模拟器时才发现的哦！）另外，PS2平台上还出现过一款专门以相扑为主题的游戏——《日本大相扑 本场所激斗编》（由于比较少见，各位有兴趣的话可以找来玩玩），据说本作还得到了日本相扑协会的授权，玩家可以选择许多现役的著名相扑选手，游戏素质还算不错。不过由于地域文化的限制，真正了解并且喜欢相扑的玩家还并不太多，当然也没有理由花钱去购买一款自己并不喜欢的游戏，因此目前相扑游戏还大多局限于常见的FLASH休闲游戏罢了……本次相扑专列已经抵达终点，希望各位有时间常来坐坐，也愿相扑精神指引着您在以后的生活当中勇往直前！



后记

这就是相扑——一项充满了神圣与激情的运动。或许之前你会对它有这样或者那样的偏见，但是希望在看过本次专题之后，会让各位对相扑有一个全新的认识。因为它不止是一种基于肉体之间的对抗，更是一种对修炼者精神与品质的考验。每一位相扑手都代表着巨大而纯洁的力量，也是充满了斗志的力士。而这种力量的来源也就是每位相扑手源自心中对这种神圣运动的尊敬。

目前，中国大陆地区的相扑运动还暂时是一片空白。其实早在1973年，为了庆祝中日邦交正常化，周恩来总理亲自邀请大相扑访华，当时包括两名横纲级的日本相扑力士作为中日友谊大使来到北京工人体育场进行了非常精彩的表演赛，这在两国关系史上被传为一段佳话。如今，香港与台湾地区已经有了初具规模的相扑俱乐部，一些相扑爱好者们终于有机会进行系统的练习与对抗。而随着2004年日本大相扑北京代表团的来访，也再次开启了相扑运动决心进军中国市场的大门。令人更加欣喜的是，在今天的日本相扑界，还活跃着几位来自中国内地的力士，并且他们拥有非常不错的成绩。因此我们有理由相信，相扑——这一原本就源自古代中国的古老运动，会逐渐在中国慢慢发展、继而走向成功，让我们拭目以待吧……



本文在撰写期间，受到了"百度相扑帖吧"以及吧主"我爱相扑"的大力支持，在此表示感谢。



不平衡的快感

《最终幻想》系列战斗浅谈

■文／麻烦

谈到“《最终幻想》(以下简称《FF》)系列”，每个接触过的玩家恐怕都对其有自己独特的看法。有人被深邃的剧情、天籁之音般的音乐所陶醉，也有人为那每代都充满新创意的系统而感动。然而，说到《FF》的系统，当然就离不开《FF》的战斗。个人认为，一款 RPG 的系统除了为增加游戏耐玩性外，剩下的基本都是在为战斗服务。兴奋的战斗有时候是可以极大地增加玩家对游戏的投入度的。而战斗系统是否平衡，也是玩家评价一款 RPG 游戏是否够得上经典的佐证之一。

不可否认的是，“《FF 系列》”在战斗平衡性的设定上并非很好，更谈不上完美。但就是这样一个几乎无视战斗平衡的 RPG 系列，让无数人投入甚至疯狂。个中奥妙实在值得反思。

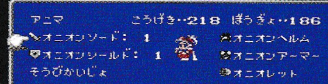
壹 逆天要素——历数各代《FF》的强横之处

削铁如泥的神兵利器、金刚不坏的护身宝甲、刚柔并济的无敌神功、无影无踪的夺命暗器这些存在于武侠小说中的秘宝，在 RPG 世界中以敌我伤害数值输出的大小为基本表现形式来体现。在《FF》中也不例外。不过与大部分 RPG 游戏不同的是，在伤害输出、附加效果等因素的表现上，《FF》要做的相对夸张得多，从而形成了很多破坏平衡的逆天要素。

笔者印象中，“《FF》系列”中出现的第一件无坚不摧的神兵，大概非《FF Ⅱ》中那把强横的吸魂剑（ブラッドソード）莫属了。此剑攻击力为 0，但对目标的伤害却和其显示攻击力无任何关系，乃是受目标 MAX HP×hit/16 这条公式的影响。再加上《FF Ⅱ》那独特的系统以及 AB 大法的存在，令其成为游戏中当之无愧的第一神器。虽然在对不死系敌人攻击时，此剑会使攻击者受到反噬。但仍然可以将最终 BOSS 皇帝轻松秒杀。可以说这件武器的设定，既是 Square 降低游戏难度的一种手段，也是 Square 创造新理念 RPG 游戏的一个尝试过程中的环节。就游戏玩家而言，砍瓜切菜般的爽快感的确很令人兴奋。

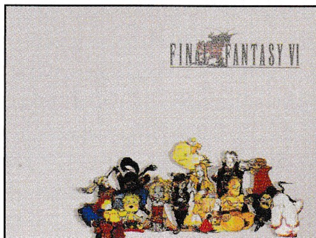


到了《FF Ⅲ》中，吸魂剑虽仍存在，但已经完全失去了那种神力。不过，Square 却为《FF Ⅲ》设计了更加逆天的隐藏要素——洋葱装备！洋葱剑士是游戏中的初始职业，成长缓慢，能力也无任何突出之处。无论谁都不会想到，这个菜鸟职业却会成为最强的职业。也许真的是应了“最原始的就是最好的”这句话吧？在游戏接近最终阶段时的水晶塔中，可在各层中遇到 3 色的龙。从这些龙的身上可以掉落全套的洋葱装备。装备了洋葱装备的洋葱剑士不仅攻防能力大幅度飞跃，而且同时具备了全异常状态免疫的效果。这样的提升，不是单单用一个“强”字就可以形容的。不过，3 种龙的遭遇概率极低，而消灭它们后掉落洋葱装备的概率也不高。对比《FF Ⅱ》中吸魂剑的取得难度，简直是天壤之别。所以，从这个角度来思考的话，《FF Ⅲ》的逆天程度要低于《FF Ⅱ》。（利用 FC 版中物品代码变化 BUG 的玩家，可以无视）



《FF Ⅳ》属于很中规中矩的一款 RPG 游戏，随剧情进展、等级提升来提升自身能力的设定，也像极了传统 RPG。敌我双方的战斗力始终处在一条很平衡的线上，几乎每场战斗都没有任何越轨的逆天行为出现。但出现在后期月球某地的布丁公主（プリンプリンセス）所产生的精金铠甲（アダマンアーマー）那高达 100 的防御力、20 的魔防、强制提升到 99% 的回避率、12% 的魔回率，以及比缎带还多的状态防御。把玩家兴奋感一下子又调动了起来。与《FF Ⅲ》类似，从取得警报器——在固定地点使用召唤出布丁公主——1/64 的尾巴掉落几率——找特定的 NPC 兑换成精金铠甲这个过程来看，此宝甲虽然强大得严重破坏平衡，但相对整个游戏进程而言，还算不得十分逆天。而且 RPG 的战斗，除了防御外还要有攻击，在攻击方面《FF Ⅳ》中并没有什么可以逆天的设定。这一点在后来的 GBA 版《FF Ⅳ》中被完全颠覆打破，强横的逆天要素变得比比皆是，仅一条亚伯之枪（ランスオブアベル）就可打得天下 BOSS 俯首称臣……不得不说，这正是 Square 前后 2 个时期对 RPG 趣味性的理解反差。

UCG 或《游戏 · 人》的老读者们，一定还记得那篇经典的《<FF Ⅴ> 邪道攻略》吧？火焰女皇为我们展示了《FF Ⅴ》战斗博大精深的一面。我们似乎从《FF Ⅴ》中看不出哪些东西应该算是逆天要素。因为就《FF Ⅴ》整体而言，逆天的东西实在是太多了：药师的调和、魔兽使的捕获、青魔导士的青魔法等等，都可以做到进可攻、退可守。就连很不起眼的舞者，也可以凭借随机发动的剑舞，来达到超乎想象的伤害数值。忍者、骑士、黑白魔导士等传统职业更是各有所长。可跨职业装备技能的系统，更是让玩家在思考中进行着最强战士的培养。与此相对应，武器装备并没有像前几作一样有着超强的表现。杀鸡小刀和勇气之剑这对二择武器，各有明显的缺点存在。防具类也再没有真正的完美无缺型出现，针对不同类型的敌人采用相应的武器、防具变成了王道。这一作中战斗真正的乐趣变成了如何将职业特性与装备特性有效相结合，从而创造出相对万能的战斗组合。其实，《FF Ⅴ》的战斗自由度之高几可称为系列之最，单单凭借一、两个职业的几项能力，就可以轻易通关。这就是我为什么要说《FF Ⅴ》中逆天要素很多的缘故之一。



到了《FF Ⅵ》中，逆天要素变得明目张胆起来。这和《FF Ⅵ》本身注重剧情演出以及整体战斗难度下降不无关系。相信玩过《FF Ⅵ》的人应该都还记得皆传之证+源氏小手的威力吧？无视防御的创世兵器、4属性免疫+4属性吸收的英雄之盾、近乎无敌的河童装备、无赖的三星勋章……逆天在《FF Ⅵ》中成了极其自然的存在。Square通过这种手段，让游戏者切身体验到了虐待敌人时的快感。

如果问一个《FF》玩家，"《FF》系列"哪一款中我方的战斗能力最强？恐怕十个人中有八个会回答说是《FF Ⅶ》。为什么呢？首先从整体战斗难度来说，《FF Ⅶ》的难度并非很高。其次，极限技的出现，不仅在视觉上给人以强烈的冲击，其在战斗中的实用性也是毋庸质疑的。如圆桌骑士这样的召唤兽的产生，也间接印证了这一点。魔晶石连接系统不仅赋予了玩家更大的幻想空间，同时也将那本已所剩无几的平衡性冲击得荡然无存。虽然这些东西的入手时间均偏于游戏中后段，但因《FF Ⅶ》前期的战斗均无难度，所以这次并没有像《Ⅲ》、《Ⅳ》那样成功地挽回些许平衡性来。个人臆测《FF Ⅶ国际版》中，之所以新增了和两大宝石兵器的战斗应该和日文原版中战斗难度过低有关。的确，手中空有无上利器，却无一个象样的对手试刀，又有什么意思呢？

假设《FF Ⅶ》的战斗系统是建立在物质层面上的话。那《FF Ⅷ》就无疑是精神层面的系统。这与魔晶石和GF，一属物质一属精神体没什么关系，只是笔者将两者作对比而产生的一种感觉而已。《FF Ⅷ》中的一切似乎都那么虚无飘渺。到了后期，就连商店、武器店等都可以带着满街跑，真的很让人觉得没有存在感。战斗也一样，通过一种叫做危险度的东西（这东西本身就很虚无），让战斗中充满了随机要素。配合着无定数的敌人等级，无法操作的众多乱入型GF，初接触的感觉就是一副"我命由天不由我"的架势。尽管有这么多的不确定因素干扰，《FF Ⅷ》的逆天要素还是蛮强的：濒死时发动的特殊技、随我方平均等级变化的敌方等级、通过卡片变化和各种精制提前获得强力魔法装备、极轻易就可以得到的各角色最终武器和最强奥义、可量产的无敌状态道具、可将任何敌人的防御力变为0的体力0状态……这一切对于一款RPG来说，足已让一种叫平衡性的东西彻底滚蛋。而事实上《FF Ⅷ》也正是这样一款游戏。



"《FF》系列"哪款游戏设定得最平衡呢？毫无疑问是《FF Ⅸ》。也许是笔者的游戏阅历和观察力不够吧，我至今仍未找出《FF Ⅸ》中有什么可以算得上是逆天要素。如随偷盗次数提升伤害的盗贼のあかし、凭借捕捉青蛙数目提升伤害的カエルおとし，虽能无视防御，但均有9999的伤害上限设定。且前者伤害与角色速度有关，后者与角色当前等级挂钩。更重要的是，偷盗和捕捉青蛙相对于练级来说，并不见得会轻松很多。而根据打倒龙族敌人数量提升伤害的龙の纹章，虽然与角色状态无关，也可以轻易的利用一些针对弱点攻击的手段，短时间内大量杀死龙族敌人。但从游戏整体来看，还称不得逆天。类似的手段早在《FF Ⅵ》、《FF Ⅶ》中就曾经存在过。最重要的是，《FF Ⅸ》后期很多攻击可以达到9999的伤害。这样的招数，在游戏中只不过算是一种增加趣味性的调剂而已。武器、防具方面，即使是著名的エクスカリバーⅡ和ブリキの铠两件隐藏装备也只是数值方面稍高而已，整体的表现也并不如何突出。历代中均是最强的异常状态防御装备——缎带，在本作中也不再具有任何的状态防御本领。《FF Ⅸ》是让玩家体验那种步步为营、充满策略性和平衡性的战斗的一部作品。这部作品中，制作人想向玩家展示的，绝不是那种兴奋的爽快感。

有人说《FF X》和《Ⅶ》、《Ⅷ》类似，在后期各个角色除了Overdrive外，没有任何差别。从宏观上来看，《FF X》在角色战斗个性方面的表现，其实还要低于《Ⅶ》和《Ⅷ》。《FF X》后期的战斗，尤其是在对怪物训练场的那些BOSS级敌人的战斗中，玩家考虑的东西只有哪位角色的"必杀技"更实用。至于能力方面，由于完全相同的Sphere Grid系统，可以令全角色的全能力均达到MAX，从而显得毫无角色特性。防御无视的七曜武器，可以秒掉几乎所有的流程敌人。不过，七曜武器取得难度上的参差不齐，也令一部分角色被打入冷宫。为避免出现《FF Ⅶ》初版中独孤求败的情况再现江湖，Square设计了怪物训练场作为后期印证神功兼练气、刷宝的长驻圣地。到了《FF X国际版》中更出现了实力更强的暗黑召唤兽和最强BOSSデア・リヒター供玩家挑战。逆天的要素除了七曜武器和一些隐藏Overdrive外，可以连续行动攻击的クイックトリック等，在CTB这种回合制战斗的改造形态系统中，显得意外的破坏平衡。不过，相对于《Ⅶ》、《Ⅷ》的整体表现而言，个人认为《X》的平衡性要略高一点。



《FF X-2》设计的初衷是什么？笔者不想进行妄测。作为系列自由度最高的一款作品，其逆天程度也令人惊叹。普普通通的一个小分支情节，就可能入手一件足以赖其轻松通关的饰品。参照《Ⅴ》中职业系统的换装系统，虽不算十分平衡，但对比某些逆天饰品来说，就算不得什么了。小猫抓抓（キューソネコカミ）那濒死时伤害固定9999的特性，对整个游戏的影响简直就是惊天动地一般。以至于在后来的《FF X-2国际版》中，Square不得不将其特性做大幅度的修正。但疯狂的制作人为国际版设计的魔物养成系统，那近乎无限的培育可能性，又不禁让人怀疑，对如小猫抓抓等的调整，只不过是为了让玩家去注意这些更逆天的新要素。另外，国际版中的魔物斗技场可以通过反复参加且胜出各级杯赛从而量产作为冠军奖品的那些原日版中稀有的强力饰品。原创BOSS四头蛇身上更是可能一次性得到几十个最强饰品——アイアンデューク。其实，若讨论《FF X-2》最逆天的地方，相信很多人和我的看法都会一样——可以多周目进行游戏，才是这款游戏最为BT的设定。同时，这也是这款游戏的逆天之源。

如果说，《FF X-2》逆天，那《FF Ⅻ》就不能称为逆天。网游式的战斗、刷宝，副本式的隐藏迷宫，很难让人察觉到哪里有什么不平衡之处。就连隐藏BOSS的设定，也依足了网游规律设定成了群P（表象）式的血牛。若说《FF Ⅻ》如《Ⅸ》般平衡，ガンビット的出现，却又否定了这个观点。如设定得体，即使在战斗的时候不去按键控制，也同样可以取得胜利。总的来说，《FF Ⅻ》的战斗系统十分另类，不足以参与逆天与否的讨论，仅此而已……不过，在《FF Ⅻ国际版》中，Square Enix在追加了若干新武器的同时，也重新调整了一部分原有武器装备以及技能的特性。平衡性因此而产生了翻天覆地的变化，一些原本并不逆天的东西（如技能攻击破坏、魔攻破坏）开始变得逆天起来。更有数据BT的无形（真像网游啊！）三神器出现在游戏中（不过这三神器的获得概率，只能用大汗来形容！）。没有了松野泰己的这个新《FF Ⅻ》似乎又开始在逆天要素方面大做起文章，也许这才是Square Enix游戏应有的本相吧？



逆天要素的存在，不仅使游戏更加刺激，也增加了更多的可玩性和挑战性。N多小时培养黄金鸟、苦练能力做掉隐藏BOSS等等劳心劳力之举，换来了几乎和付出成正比的更强实力。这对玩家来说，既是一种激励，也是一种肯定。虽然有几作中即使消灭了实力远高于最终BOSS的超级敌人，获得的也只是一个类似于奖状的无用证书，从而显得似乎对玩家缺少一些诚意。但明显能看出Square Enix也是在不断地探索和进化的，《FF Ⅻ》中3个无用证书合成トロの剑的设定，应该就是这进化的结果之一。

贰 连杀技——浅析天文数字带来的视觉快感

不知名的空间，门扇一般的宽大砍刀，刀尖滴血的长身利刃……

金发青年眼睛直视着银色长发、赤膊着上身的对手那俊美而又充满怨恋的脸。肃杀的气息弥漫在两人对峙的目光之间，战斗似乎一触即发……谁会先出手呢？

“超究武神霸斩！”伴随着金发青年一声怒吼，大刀向对手的头上劈了过去……

1刀、2刀、3刀……一共砍了15刀……每一刀的挥舞都充满了一种愤怒，都代表着一种发泄。

对手体内的那因创伤而失去控制的以太能量化作光柱，由伤口渗透、迸射出来，继而吞噬了他的肉体……



以上所描述的，是《FF Ⅶ》中克劳德与小萨最后决战时的一幕。这段情节带给当时未参照任何攻略进行游戏的笔者的，是一种冲击。超究武神霸斩对于未接触任何隐藏要素直接冲关的玩家来说，无疑具有强烈的震撼。后来通过杂志等途径得知，此技在正常的游戏中也可习得时的那种兴奋和感动，笔者至今仍记忆犹新。那么包括笔者在内的玩家为何会被这个招术“震”到呢？总结起来，无外乎就是：超出常识上限的强大伤害和爽快感！而构成这大伤害与爽快感的的根源就是HIT数了。

HIT的设定从最初的《FF Ⅰ》中就已经存在了，只不过那时对HIT的表现形式基本停留在了“1+1=2式的基础伤害×HIT=最终显示伤害”上。HIT只是作为一种提升伤害的表现形式。其实从理论上讲，这和后期《FF》中的连杀技，最后所起到的实际效果，是没有分别的。但这只是理论，首先伤害是有其上限存在的。虽然很多达人们都已经证明《FF Ⅰ》、《Ⅱ》、《Ⅲ》中，显示的伤害上限9999是不准确的视觉效果而已，对目标所产生的实际伤害是可以超过这个数字的。但在系统上的伤害上限，却是无论如何也无法被超越的。简单地说，假设一个游戏中系统设定的最大伤害是65535，而实际显示的最大伤害是9999。那么，这种HIT累加性质的攻击所产生的伤害，由于最后的伤害输出是以单击的形式表现，即使可以超过9999，也无法超过65535的系统界限。到了《FF Ⅳ》中，更是有了连显示伤害上限9999也无法超越的设定。

从《FF Ⅴ》开始，现代意义的连杀技才真正地出现雏形。猎人的4连击（みだれうち）、忍者的二刀流、赤魔导士的连续魔法（れんぞくま）等都可以算是真正意义的多HIT攻击。无赖BUG魔法クイック也具有形成连击的效果。由此作起，“《FF》系列”逐渐进入了连杀技的时代。到了《FF Ⅵ》中，连杀技并未在HIT数上有任何新的进化，但是多种要素的组合令那些继承自《FF Ⅴ》的连击招术更加犀利。



《FF Ⅶ》中系列首次出现的“必杀技”系统开始将连杀技正规化，同时也出现了13HIT+防御无视的圆桌骑士这样常规性的多HIT战斗手段。通过魔晶石组合还可以更进一步地附加如：双重召唤、HP、MP吸收、偷盗等效果，从而使圆桌骑士更加万能。不过，圆桌骑士的存在也在一定程度上令此作中极限技的作用被玩家忽视。就拿超究武神霸斩来说，取得的难度并不比圆桌骑士低很多。习得后，却要在极限技槽积累满后才能发动，且不能如圆桌一般通过连接魔晶石来附加特殊效果，惟一的特效只有招术自带的100%会心一击而已，再加上不具备防御无视的能力。总体的实用性就远低于圆桌骑士了。著名的隐藏神技——64HIT的7777大法，虽有无双的威力，但因其发动条件的特殊性，令实用性大打折扣。所以就连杀技而言，《FF Ⅶ》中召唤兽才是真正的王道。到了《FF Ⅷ》中，这种情况发生了质的逆转。特殊技不再需要积累能量槽，而改为濒死时发动。也许Square在《Ⅶ》、《Ⅷ》2代“必杀技”系统的尝试过程中，分别借鉴了当时流行的格斗类游戏中依靠必杀槽积累和濒死时无限发动超杀的设定吧。正是这个系列独有的特殊技发动系统，让玩家可以随心所欲地发动必杀。男主角Squall的连续剑，继承了超究武神霸斩的霸道，且在连续剑的连续攻击后，还可随机发动17HIT的终极终结技狮子心；肌肉男Zell的特殊技格斗，更具有超越狮子心的连击效果。相信看过日本玩家那个1回合干掉100级欧米伽录象的人，都应该对那个146HIT的格斗有很深的印象吧。此外，狙击手Irvine的高速射击、女主角Rinoa的许愿星等连杀技也都设计得各具神韵、别有洞天。连击技在《FF Ⅷ》成为了主流的攻击手段，被彻底地发扬光大了。与此对应，本作中的GF（召唤兽）虽然涵盖了全部8种属性以及其它各种效果的攻击，却因特殊技的存在而黯然失色。在游戏后期，GF惟一的作用，似乎只剩下了那些装备能力和精制能力。



《FF Ⅸ》中的W黑魔法、W白魔法虽然可算是多HIT攻击，但对比PS时代的另2个同族兄弟的表现，实在是只能用温柔来形容。理论上的最强连击战阵——スタイナー的突击，1次最多也只能造成4HIT，且需要全员濒死时才能产生效果。这1作中，真正复古的并不仅仅是游戏的风格与故事背景。

《FF Ⅹ》中连杀技的表现，从客观上讲，比《Ⅶ》、《Ⅷ》有所下降。在经历了3作的“必杀技”尝试后，《Ⅹ》将Overdrive的发动设定为如《Ⅶ》、《Ⅸ》般靠能量槽发动。此作最强的连击技——瓦卡的12HIT，在取得难度上属于中流，实用性则属于王道级别。相比起来，其他角色的连续性技能就多少有些失色。最强召唤兽阿尼玛和三姐妹的Overdrive，在日版中均是1HIT攻击。但到了国际版时，以相当于将基础攻击力化整为零的方式，分别变成16HIT和6HIT。但都因不具备防御无视的特性，而显得实用性偏低。笔者个人认为，连杀技的整体设定处在《Ⅹ》的这种水平线上，其实是最佳的。

《FF Ⅹ-2》、《FF Ⅻ》由于其战斗设定比较特殊，均在不同程度上有一定的“准动作元素”搀杂其中，所以连杀技的表现并不十分的明显。话虽如此，但接触过的玩家一定会对《Ⅹ-2》中“小猫抓抓+快速射击”、《Ⅻ》中“正宗刀+源氏小手”有深刻的印象吧。

叁 伤害界限突破——化不可能为可能的万能公式

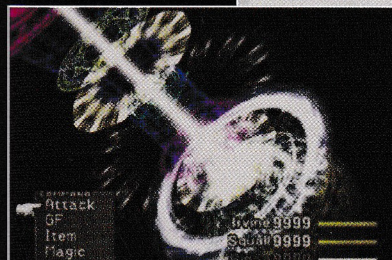
与HIT数相对应，“《FF》系列”中还存在另一种有着超强表现的攻击——伤害界限突破型攻击。上文中已经说过，早在系列《Ⅰ》、《Ⅱ》、《Ⅲ》中就已有了实际伤害突破9999的伤害。那时也许是技术能力不足的原因，虽然角色对敌方目标可造成上万的实际伤害，但其显示的伤害却仍然停留在9999。直到后来的GBA版《FF Ⅰ》中，才将这种不协调彻底改进成显示伤害也可过万。而大部分的资深玩家，也均认为这种早期的伤害界限突破，其实属于一种数据溢出现象。

这种伤害数据溢出，在经典的《FF Ⅶ》中也有存在。那个半人半鬼且与《侠胆雄狮》中男一号同名的文森特，其最强武器在杀敌数达到65535后，如攻击同时产生了会心一击，就可能一击干掉HP100万的海底绿宝石兵器。据说，粗暴男巴瑞特也同样有这种实力。



《FF Ⅷ》是系列真正出现伤害界限突破的第1部作品，GF仙人掌、最终召唤伊甸、青魔法脉冲击波、道具型GF陆行鸟压顶，虽然只有这个别的几个招术拥有那种能力，但其实际意义却非比寻常。以至于各路新老《FF》玩家看到敌人身上冒出5位数的伤害时，或惊或叹、或怒或喜后，均不约而同的目瞪口呆了一把。





在经历了《FF Ⅸ》的收敛后，《FF Ⅹ》更“令人发指”地把“伤害界限突破”作为一种单独的能力存在，且把其上限提升到了99999，随后又“丧心病狂”地与连杀技组合起来。成为了至今仍被很多游戏人津津乐道的逆天标志性象征。

单就伤害界限突破来说，后来的《FF X -2》要比它的前传自然和谐得多。即使是在可以培养逆天魔物的国际版中，可产生99999的大威力伤害技，也都是要在做出某些牺牲的前提下，才能达成的。如：银河天震牺牲的是逃跑的自由；シメる则需要将魔物的当前HP保持到99999，还要有队友的攻击作为辅助形成连击。

《FF Ⅻ》中伤害界限突破的设定与《FF Ⅷ》近似，只有固定的一些招数才具有突破9999上限的能力。同时作为新的“《FF》系列”正统续作，进化也是必不可少的。曾经有人利用金手指令联携必杀技次数达到99连以上，使伤害数值达到了40几万；另外，算术技能的伤害也可能达到131072。这些都足以说明伤害界限在《FF Ⅻ》中已经进一步实现了新突破。

在最新的《FF Ⅻ国际版》中，游戏又新加入了角色本身自带伤害界限突破的战斗系统设定。即只要攻击力够高，就可以直接突破9999的伤害上限。这是Square Enix想将这种突破彻底平民化？还是在为什么新的构思而做的又一个尝试呢？估计在未来的《FFX Ⅲ》中可能会得到答案吧。

连杀技和伤害界限突破的攻击，带给玩家的是一种爽快感和震撼感。在游戏逐渐快餐化的今天，这样并不算十分伤神却又十分强力的招数，起到的作用就是吸引了更多的游戏者投入到游戏的通关中来。毕竟大部分的游戏者，玩游戏的真正目的只不过是消遣时间以及单纯为了通关而已，平衡性之流不是这些玩家所在意的东西。

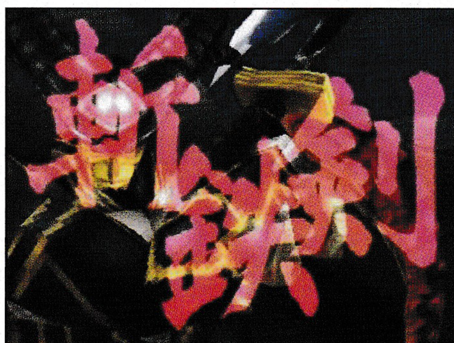
肆 一击必杀——体验在生死之间秒杀敌人的极意



这里所说的一击必杀，并非是指通过大威力攻击技能造成目标MAX HP以上伤害的那种秒杀，而是指RPG中经常出现的那种即死性质的攻击。这种攻击和伤害界限突破一样，早在FC版的《FF Ⅰ》中就已经有了。但当时的游戏制作人在设定此类招术时，均会以目标为BOSS和非BOSS做一个是否免疫此类攻击的区分。虽然曾出现过如：《FF Ⅱ》ウォール+デス、《FF Ⅵ》バニシュ+デス这样的强制对任何目标有效的即死手段，但那些均只能算是一种BUG技而已。

如果是资深一点的玩家，一定听说过在FC版《FF Ⅱ》中存在一件被屏蔽掉的逆天武器——即死弓（キラーボウ）吧！这件武器如同《FF Ⅱ》中其它附加异常状态的武器一样，其附加的状态可无视目标的状态免疫，从而强制附加。也就是说这张即死弓可以秒掉任何敌人，包括BOSS。也许是不想太过分地破坏平衡性吧？最终这件武器没有出现在游戏中，不过却说明了Square早在10余年前就有过这种将秒杀进行到底的构思了。

《FF Ⅲ》中系列首次出现了召唤兽，奥丁的斩铁剑从此也就成为了一击必杀的一个代表。从《Ⅲ》、《Ⅳ》中检测敌人是否BOSS系而决定有效与否，到《Ⅴ》中系列独有的检测Heavy属性（重力属性）、《Ⅵ》、《Ⅶ》中即死状态的改造型攻击、再到《Ⅷ》中的吹飞攻击，最后又于《Ⅸ》中变回了类似《Ⅲ》、《Ⅳ》那样的攻击。这样一个圈，将一击必杀的魅力深深地植入了《FF》玩家的脑中。以至于很多玩家都曾经埋怨，为什么《X》以后的正统作品中Square让奥丁退役了。



无论是历代奥丁的斩铁剑，还是各代中即死、石化性质的攻击，亦或《FF Ⅲ》中具有对敌人秒杀效果的ミニマム、トード等魔法，在性能上都有很大的局限性，根本不可能做到逢敌必秒。在《FF Ⅴ》中游戏制作人虽然创造出了《FF》史上第一个非BUG性质的强制即死技——青魔法レベル5デス。但却必须要目标等级为5的倍数才会生效，且对不死系敌人只会产生HP全回复的复活效果。也就是说，局限性仍旧存在。

《FF Ⅵ》中赌徒西捷亚的特技——轮盘（スロット）的出现，可以称得上是《FF》系列一击必杀型攻击的一个里程碑。当轮盘中的3个图案均转成7时，就会发动一招名为ジョーカーデス的全体特殊攻击，被此技击中的敌人无论是否身为BOSS，皆会强制HP归0。顺便说一句，轮盘中还存在另一招只在转出图案为7、7、BAR时才发动的同名招术，不过其效果却为我方全员HP强制归0……ジョーカーデス虽然在设定上可谓强横霸道，但在游戏中的实际表现却并非无法无天。究其原因有二；首先，在《FF Ⅵ》中没有任何一个敌方角色是强到非用ジョーカーデス外不能轻松消灭的。也就是说，《FF Ⅵ》的战斗难度较低，继而令ジョーカーデス无用武之地；其次，就是在轮盘下转出3个7的难度了。游戏的制作者们在对轮盘进行设计时，采用了一种利用游戏中产生的伪随机数操作系统中乱数指针指向的设定。简单一点讲，就是在系统中存在一张256个数的随机数表，只有在指针指在表中固定某几个数上时，才可能转出7、7、7来。而控制指针行动的，却是战场上敌我双方的各种行动产生的不同的伪随机数值。以上2点，再加上极其容易转出且可造成我方全灭的7、7、BAR的间歇性搅局，都极大地破坏了ジョーカーデス的处女秀表演。



作为一种继承，《FF Ⅶ》中也顺理成章地出现了ジョーカーデス性质的攻击。玩具猫凯特西这个在所有战士中最不起眼的人物，他的LV2极限技也是轮盘，当轮盘中的3个图案拼成一张猫脸时，就会发动终极技能——オールオーバー。其攻击性质与《Ⅵ》的ジョーカーデス大同小异，均属于强制HP归0的招数。同样地，当3个图案拼成2个猫脸+1个BAR时，仍然会发动令我方全灭的恶搞性技能，ジョーカーデス跳槽到《Ⅶ》里成为了这个恶搞技能的名字。不过，此次オールオーバー的表现仍然不能算是杰出，这与其他战士的极限技过于强大是不无关系的。值得一提的是，这回的轮盘系统采用了一种利用开关参数EF来控制轮盘的设定。如EF开关关闭，则系统会判断将要停下的图案是否与上一个图案一致，如果不一致则继续滚动，最多4次。反之，而如果EF开关处于开启状态，则发出指令后当前滚动的图案会立即停住，不会主动帮助玩家拼出图案。不但如此，当转到3个相同图案时，第三个图案会自动继续滚动到下一个图案上去，也就是绝不可能拼出3个相同的图案。而若想拼成猫脸，只有第一个图案为猫脸，且按键确定下一个图案的游戏进行时间被换算成秒后，能被64整除时，才会令EF开关关闭。从整体来看，オールオーバー的发动成功率要高于《Ⅵ》中的ジョーカーデス，但仍然谈不上实用。



《FF Ⅷ》中双截棍少女赛尔菲的特殊技仍然是轮盘。与前两作最大的不同之处在于，此作的轮盘不再是那些稍纵即逝的卷轴图案，而是各种可由玩家决定其停留的魔法。在这个轮盘下存在4种轮盘专用的魔法，其中最强的就是ジエンド。与《Ⅵ》类似，此次的轮盘在魔法的输出中应用了一张同样为256个数的随机数表。在使用轮盘时，系统会以赛尔菲的等级、危险度等因素产生一个随机的列数参与到一张行表中选取行数。然后以行数和列数所产生的输出数，在魔法表中进行输出选取。选取的过程中，由随机数表根据敌我双方行动生成的随机数控制指针指向。虽然看起来非常复杂，但由于《FF Ⅷ》特殊技特别的发动系统，玩家大可以通过不断地切换队员，来改变当前的魔法输出模式，进行重新选取。一点不夸张的说，只要赛尔菲回避开不能转出ジエンド的那部分固定等级，再加上一点点耐心，谁都可以100%的转出ジエンド来。也许正是ジエンド出现的难度相对于ジョーカーデス和オールオーバー大幅度下降的缘故，ジエンド被附加了一种弱化属性——对不死系敌人无效。不过，由于《FF Ⅷ》中的不死系敌人实在是少的可怜，弱化属性并没有真正的起到弱化的作用。而且，《Ⅷ》的轮盘中不再存在会秒杀我方的招术。相反，除了ジエンド之外，竟然还有另一种可将敌全员吹飞的轮盘专有魔法——レビテガ。一击必杀型攻击在《FF Ⅷ》中发展到了顶点。



《FF Ⅹ》中用心棒（ようじんぼう）大人的斩魔刀，相信无人不知、无人不晓吧？这是《FF Ⅹ》惟一的强制一击必杀技。它的发动和玩家与用心棒的相性值、用心棒的杀气值以及敌人的斩魔刀等级等有关。在最初的日版《FF Ⅹ》中，由于相性初期值、杀气值等设定得偏低，令斩魔刀的实用性大降。后来制作《国际版》时，大彻大悟的Square，将各项数值进行了大幅度的向上调整，斩魔刀实用性自然也随之大增。配合S/L大法的话，几乎可以每场战斗都用斩魔刀解决。这次斩魔刀的效果设定与ジョーカーデス、オールオーバー相同，只要出刀就可以把所有的敌人一击必杀。经过了连续几代此类招术的制作，斩魔刀在一些效果设定上更加具体细致。如：在对一些非剧情的敌人使用时，可以把敌人一刀两断；而对一些剧情中的敌人或有剧情的敌人时，则只能让对手全尸而亡。不过，由于在剧情设定上尤娜小姐是不识水性的。所以，对一部分水中的敌人，无法使用出斩魔刀来。



从《Ⅵ》到《Ⅹ》，无论对"《FF》系列"本身，还是对一击必杀型攻击的发展来说，都是一个全盛的时期。从最初的ジョーカーデス、オールオーバー的演出画面只是即死魔法或即死型青魔法的强化版，到后来ジエンド、斩魔刀拥有自己独特的演出画面。从轮盘最初发动难度极其变态的ジョーカーデス，到后来几乎每个玩家都可以发动的斩魔刀。这些都可以从侧面说明，Square在制作此类招术时不断尝试的决心。也正是这段时期的"《FF》系列"的各种进化，才把更多的玩家吸引到对"《FF》系列"的狂热追捧队伍中来。虽然在后来的《FF Ⅹ-2》中，也出现过如赌徒（ギャンブラー）的タンダムスロット转出7、7、7后发动的オメデトウ！这样的强横技能。但究其本质，不过是贿赂指令的强化版本而已。

所以，笔者不得不遗憾的说——单以一击必杀型攻击而论，《FF Ⅹ》是目前为止的终点。

一击必杀赋予玩家的是一种什么样的感觉呢？笔者认为是一种惊奇与兴奋的感觉。当强大无比的隐藏BOSS站在玩家面前时，手心冒汗的无助玩家，无意间因双手颤抖误触手柄确定键，而发动的一个不知名技能，竟然就把面前这个刚才还不可一世的家伙变成了尸体。这种突如其来的好运怎能不令游戏者惊奇？怎能不令游戏者兴奋？又怎能不令游戏者感动呢？Square似乎是想以这种方式将人品、运数等概念设计到了游戏中来。

后记

"《FF》系列"诸多破坏平衡性的战斗设定，把RPG人物从弱到强的成长过程演绎得分外夸张。正是这种夸张，令玩家拥有了一种另类的成就感。RPG的游戏玩家在进行游戏时，都或多或少地有一种对游戏角色的代入感。培养拥有逆天能力的人物，仿佛是对游戏者由人进化为超人或神的一种圆梦吧。另一方面，后期的《FF》在为战斗招术设计演出效果时，均不同程度地参考了一些动漫作品中的经典场景。比如：《FF Ⅷ》中ZELL的格斗终结技——我的最终天堂（My Final Heaven），那绕地球一周的演出就像极了《龙珠》中悟天克斯的脑残表演以及《IQ博士》中阿拉蕾的无厘头晨练。这些似曾相识的场面，配合着夸张甚至逆天的伤害输出，所产生的视觉效果，几乎已经将玩家对战斗的投入度提升至了MAX。



从玩家的角度来讲，RPG这种耗费时间相对大的游戏类型，如果没有一些所谓的逆天之里技起到调节难度的作用的话，一些崇尚快餐化游戏节奏的玩家，就难免会对其敬而远之。而对于另一部分对策略性战斗感兴趣的玩家来说，"《FF》系列"那每代常新的高自由度战斗系统繁衍出的低等级通关等极限通关，又可令其得到一定程度的满足。也就是说，"《FF》系列"的战斗虽然极不平衡，但均可以用各种极限挑战来人为地调整其平衡性。

"《FF》系列"发展至今，已经历了20个年头。20年的摸索，使游戏制作者们能够很清晰地把握住时代的发展趋势以及玩家的心理脉络。那些不平衡的战斗设定，正是Square Enix对游戏趣味性的一种诠释，这带给游戏者的也是一种心理上的无上快感。

期待未来的《FFXIII》能有更大的此类惊喜。

道阻且长——行货十年启示录

香港回归十周年，亚洲金融风暴十年后证券市场的全面火热，十年以来消费者价格指数的首次大幅攀升……对于所有的中国人来说，2007年似乎注定是一个与“十年”紧紧联系在一起的年份。不过，在上了年纪的游戏迷们看来，2007年在我们的心目中同样具有一个相当重要的意义：从1997年7月3日世嘉土星正式通过四通公司的代理渠道在中国大陆推出以来，游戏硬件平台的中国行货化道路也已经走过了整整十年。在这不长不短的十年内，我们经历了土星的昙花一现，经历了任天堂和神游从当初的踌躇满志到如今的举步维艰，经历了包含索尼诚意和期望的丝缎银版PS2最终折戟沉沙，也正在经历着期盼传言中的行货X360和行货Wii早日到来。从这十年的发展历程中来看，所有硬件平台的行货化道路都充满了荆棘与沧桑——或者更直白地说，是失败——以至于无论是任天堂或是索尼微软都不能不重新用一种更为谨慎的态度来对其产品行货化所能带来的市场潜力进行重新评估。十年的经验让我们看到的不仅仅是市场经济形成过程中不可避免附带出来的法律和制度缺失给行货化过程带来的危害，还有与众多玩家的素质和认识具有更为根本更为直接联系的问题。那么，不妨从现在对这十年以来行货所走过的道路的回顾中，寻求一些被我们忽视已久的启示。

■文/Yasu Matsushima



钟为谁鸣？

如果这篇以行货为主题的文章却要从20世纪80年代前期开始起笔，那么可以想像一定会有人提出异议。从1997年才开始的行货历史却要追溯至先于其十几年时间的FC时代，这样的安排的确令人费解。但现实的情况是，谁也无法完全无视这段可以被称作整个中国游戏产业——或者更准确的说是至今依然极不规范的中国游戏市场的起源的时期。尽管在横跨FC、SFC、N64三个时代的十几年里，任天堂都看似冷漠地将中国这块尚未被任何硬件商开发的处女地视为难以逾越的雷池。但这并不妨碍我们将中国游戏市场的缘起归功于任天堂早期产品所起到的作用之上。

实际上，20世纪80年代的中国对于包括任天堂在内的所有游戏平台提供者来说都是一个莫大的机遇。刚刚从长期的人性压抑和文化禁锢中走出来的中国人在80年代实行全面开放政策之初的那段时间里，表现出了对一切娱乐方式和内容的强烈渴求。所以从西方国家传入国内的绝大多数“舶来品”在那时都受到了年轻人群的热烈追捧。甚至是在如今这个信息大量过剩的社会看来极其稀松平常的电视剧也在那个时代创造了一个又一个万人空巷的效果之后，被毫无悬念地奉为了至圣经典，比如《霍元甲》、《上海滩》等等。当然，游戏机的出现也吸引了不少小孩子的目光。掀起最初热潮的是雅达利和Game&Watch。到了1984年之后，这股热潮的动力来源被当时发售不久就迅速风靡世界的任天堂FC所完全取代。从80年代一路走来的老玩家们也许都曾经将拥有一台红白插卡游戏机当做了一个时期的梦想，尽管我们并不太明白这台红白机实际上就是成为了一代经典的任天堂FC；也可能在每次听说身边小朋友的父母去沿海地区出差带回一台游戏机之后不禁垂涎三尺。毫无疑问，FC对80年代的人来说也许并没有迪斯科和喇叭裤那样充满流行和时尚，但对青少年的诱惑却是致命性的。这群开始沉迷于游戏世界的青少年以及他们具有购买能力的父母，构成了中国游戏市场最初的消费元素。然而这个市场的雏形在摇篮阶段即已是畸形，因为所有市场中流通的产品完全由不具有任何法律保障的水货构成，而且不论是任天堂还是中国的游戏消费者都没有对这种已经开始的畸形发展趋势予以正面及时的抑制和干预。

很难想像如果在1990年代之前任天堂在中国推出行货版本的FC，会





对现在的中国游戏产业产生如何的影响。不过可以确定的是，在当时的环境下，任天堂根本就不可能使其产品以正式姿态进入中国市场。这倒并非是因为一贯行事保守的山内溥同样以保守的心态来谨慎看待中国游戏产业的发展前景，而是整体的大环境使任天堂的商业利益难以在中国市场中获得全面的法律和政策保障。在尚未确定建立市场经济体制和严厉打击走私活动之前，大量水货涌入国内并以低廉的价格占领市场，这样的问题一直都在困扰着众多准备或已经开展对华产品销售业务的外资企业。任天堂的FC同样面对着这样的问题，虽然由于价格过高的问题，通过各种非法渠道流入国内的日本原装FC主机在中国的销量并不太大（当时一台水货原装FC的价格普遍在人民币300元以上，有的甚至高达800元。这对于当时人均月收入100元以下的普通中国家庭来说已经相当奢侈了），但水货的存在依然时刻会对行货市场的形成和扩大产生极大的负面影响——实际上这种影响至今还仍然存在，这一点会在后面关于行货版PS2的章节中详细论述。而另一方面，中国国内还出现了一种令任天堂始料未及的新状况——众多仿冒FC产品出现并开始大行其道。1980年代后期，正统的原装水货FC在市场上也已经难觅踪迹，取而代之的是各种名字怪异却又在外形和机能上大同小异的仿冒FC游戏机。这些游戏机完全兼容FC原版和盗版卡带，但在价格上却要低廉很多。实际上，80年后的那代游戏爱好者绝大多数接触的都是“小教授”、“小天才”之类的仿冒FC，而并非正宗的红白机。对于这种对产品设计专利和硬件软件知识产权的公然侵犯，当时尚未制定并完善相关法律体系的中国有关部门无能为力，无法得到这些部门帮助的任天堂也同样只能望洋兴叹。从长期的效果来看，这些打着自己的旗号却完全盗用任天堂技术的山寨货除了少数几家之外都未能长久存在下去，但他们所占据的这片本该属于任天堂行货产品的市场却是如此巨大。根据相关情况的初步调查，十几年来中国大陆各种仿冒红白机（包括所谓的学习机）的总销售量达到了2000万台以上，这个数字甚至超过了FC分别在日本和美国的销量。其中仅仅广东“小霸王”学习机的年平均销量就保持在200万台左右。从这几个数据可以看出，这十几年间中国国内仿冒FC游戏机的市场规模甚至超过了如今的网络游戏市场容量。可惜的是，任天堂没有在如此充满机遇和活力的市场中获得半分由FC热销而带来的经济收益。

不过，从另一个角度来看，任天堂当初以谨慎保守的态度立于中国游戏市场之外，也不见得就完全是一件令人扼腕叹息的事情。80年代后期渐渐因为出现少数沉迷于电子游戏或街机游戏而对青少年学习生活造成负面影响的事例，使得以FC游戏为代表的电子游戏成为了全国各种大大小小新闻媒体争相炒作和鞭挞的对象。而这种对游戏不分青红皂白不加辨析甄别一概妖魔化的举措所造成的直接后果，就是那些本来应该成为电子游戏产业潜在消费群体的家长们在媒体的带动下盲目地将一切游戏都归结为了所谓的“电子海洛因”。对于这种情况的出现，国内以“小霸王”为首的国产红白兼容机厂商巧妙的将这些纯粹的游戏机改装成了电脑键盘式样，并美其名曰“学习机”。后来小霸王品牌的“学习机”在中国大陆的大行其道证明了家长们的确很容易欺骗。在这些“可怜天下母心”家长们看来，只要能对孩子的学习带来“帮助”，即使他们购买的仍然是一台曾经让他们深恶痛绝现在却披上了“学习机”马甲的游戏机，他们也依然会乐此不疲的争相掏钱——这种情况到了现在也还依然存在着，某些所谓的英语学习机在社会上掀起的购买热潮证明十几年来家长们为下一代添置电子产品的基本思维依然没有太大改变。然而，这种将游戏机完全改装成电脑学习机再投放到中国市场来销售的做法对任天堂来说是绝对无法想像的。任天堂不可能为了屈就中国消费者的特殊消费偏好而在中国推出与日美欧地区迥然相异的FC机型，虽然在众多FC的附件产品中也有类似与电脑键盘这样的设计。所以任天堂最终还是选择了保守的观望态度，没有以一个纯粹游戏机制造商的角色正式进入中国市场，也因而在国内一次又一次的“电子海洛因”批判运动中幸免于难，保护了自己的企业和产品形象（纵观这些以“玩物丧志”为口号的批判运动，指向的对象基本上都是红白兼容机、街机、赌博机和电脑单机、网络游戏，而不是任天堂的产品）。而这也保证了任天堂2003年以神游的名义在中国借壳上市以后其产品没有招致太多社会舆论的质疑和非议。显然，这样的结果对于任天堂来说不能不算是因“祸”得福。



曾经有人说过，现在中国游戏市场的情况其实与20年前以FC为代表的8位机时代的市场情况毫无二致。这样的观点并非毫无道理。虽然索尼曾推出了行货版的PS2，虽然任天堂支持下的神游也推出了行货版的GBA和NDS系列掌机，但在FC时代就已经形成的水货和盗版问题到现在为止依然未有太大改观。惟一可以称得上变化的但是人们对待盗版的态度。20年前当我们面对着高达150块钱的XX合一FC盗版黄卡时，我们会以一种神圣而又珍惜的心态来认真对待里面的每一个游戏。而现在，发达的网络和低廉的DVD盘片使我们在面对5块钱一张的盗版游戏光盘时还要在直接掏钱购买还是上网下载刻盘的问题上犹豫半天。每个玩家的手边都有一大堆盗版游戏盘，或是上G的Rom和ISO。但多数情况下我们所做的都只是将盘丢进机器里或将Rom和ISO拷入烧录卡和记忆棒中欣赏一遍开场动画，然后这些游戏就永远变成了被人遗忘的历史尘埃。不能否认盗版游戏在中国这样一个特殊的环境中曾经起到的特殊作用，但越来越低廉的盗版成本已经磨灭了人们绝大部分的游戏激情和意志，也使得任天堂和索尼的行货正版游戏更加难以生存。

从1984年开始，任天堂的FC在全世界敲响了“雅达利冲击”之后游戏产业复兴的钟声，也敲响了中国游戏市场诞生的钟声。然而诞生之初就完全处于法律和制度真空之中的中国游戏产业以及在此基础上形成的恶劣环境，无法让任天堂推出任何形式的行货版FC。任天堂只能心有不甘地眼睁睁看着本该属于自己的利益在毫无规范可言的体制中被他人瓜分殆尽。归根结底，钟为谁鸣，也许也只有任天堂自己知道了吧。

代理制度。

1996年，一则由当时香港娱乐圈中“四大天王”之一的郭富城出演的广告出现在了国内某些电视台的黄金时段中。这则广告并无太多新颖之处，但结尾那句“Game Boy玩转天地”的广告词却使所有的游戏玩家不禁为之侧目。在那则著名的“小霸王其乐无穷”的广告之后，这样的游戏产品宣传方式实属难得一见。这一举动经过当年某些电子游戏媒体的宣传之后甚至在国内引起了不小的反响。

这则广告背后的真正主角是香港一家叫做“万信”的公司。1994年，香港万信公司与任天堂签订了代理销售协议，由万信全权负责任天堂电子游戏产品SFC和GB在香港地区的软硬件销售。之后，万信开始在中国大陆南方各大城市开始尝试性地销售SFC主机和游戏。结果高达四五百元的正版SFC卡带在成熟且廉价的磁碟机系统面前毫无优势可言，万信的SFC销售计划也只好铩羽而归。不过，SFC的失败并未磨灭万信进军内地游戏市场的意志。1996年，随着那则GB广告在沿海大城市电视台的播出，外包装上标有“万信有限公司”字样的Game Boy Pocket及相关正版软件开始全面出现在内地各大城市商业卖场的柜台之上。后来的统计数据显示，经过改进之后外形小巧的GBP深受大陆玩家喜爱，其销量保守估计也有数十万台。然而这样的热销势头并没有带来万信代理产品的持久昌盛。1997年，由万信主持销售的GBP便已



在大陆地区销声匿迹了。

对于这一结果，一般的说法是万信受任天堂委托在中国大陆市场推出所谓的中文版包装“行货”游戏产品，来为日后更大规模的市场开辟计划铺路。可是万信的销售业绩没有达到任天堂规定的要求，且其容忍盗版软件存在的做法也令任天堂高层大为恼火，最后被任天堂取消了其代理授权。不过从当时任天堂官方对万信事件的解释来看，事情却似乎并非如此简单。实际上，任天堂只授予了万信代理香港市场的权利，而万信在大陆开展的GBP销售完全是违背这一权限的个人行为。而万信这种违背规定的行为在被任天堂发现之后受到了严厉的限制和取缔，以至于其大陆地区的GBP销售业务在1997年戛然而止。

暂且不去评论哪种说法更具有可信度，如果只从相关的细节来看，当年万信所代理销售的GBP的确不能算是完全合法的“行货产品”。笔者曾经有幸购入一台这种所谓的“行货”GBP，其外包装和内部的说明书和保证书采用的是英文和繁体中文，基本和港版GBP毫无二致，甚至还有“For Hong Kong Only ”的字样。而且这些GBP也无法享受国内保修的服务。而那些正版GB卡带则完全只是港版软件外面贴上人民币价格标签的产物而已。仅仅是这些问题，就已经违反了我国相关法律中关于规范产品中文标识和提供保修方面的规定。所以说，从根本上来看，万信代理制度下的GB产品事实上只能算是非法的“半水货半行货”，而并未具备完全的行货特征。

在万信“非法行货GBP”风波尚未平息的1997年，没有谁会想到真正的行货产品已经离我们相距不远了，更没有谁会料到登上中国游戏产品行货市场的主角会是当时内外交困的世嘉。当然，也可以说正是当时世嘉正在遭受的内外交困使其萌生了在中国这块尚未被任何主机制造商开辟的未知之地推出行货版世嘉土星硬软件的计划。1997年初，因PS的高歌猛进，使SS在日本市场已是奄奄一息；1997年4月，箭在弦上的世嘉与Bandai合并案又因为Bandai董事会的强烈反对而宣告破裂。时任世嘉社长的中山隼雄急需寻找一个新的焦点来转移来自于公司内外对他决策能力的种种质疑。于是，在经过不甚严谨的研究之后，中国成为了这个可能化解重重矛盾的焦点所在。

1997年春，世嘉正式对外宣布将和中国四通集团合作推出行货版土星主机和游戏。而其合作方式和任天堂在香港与万信的合作方式相类似，由四通集团独家代理土星硬件软件在中国的销售。1997年7月3日是一个值得纪念的日子，中国版世嘉土星顺利地按原计划发售，宣告了中国游戏市场从来都没有行货产品的历史至此终结。

在发售之初的那段时间里，世嘉与四通的代理合作相当顺利。世嘉华瀚通过与四通共同举办的《VR战士》大赛曾经轰动一时，而国内一些游戏媒体对世嘉土星的吹捧也将更多的普通玩家培养成为了忠实的“世嘉饭”。可惜好景不长，当初为行货土星的营销推广所设计的众多构想很快就在现实的运作中遭遇到了重重阻碍，其中首要的问题依然在于大量水货土星货源的存在。一方面，通过四通代理渠道进入市场的行货版土星价格比水货高出了数百元；另一方面，1997年土星已经被完全破解，水货主机只要安装上直读就能玩低廉的盗版游戏，而行货版主机一旦改机就将失去所有的保修服务权利。水货在价格和可玩盗版两方面具备的优势完全将正规的行货打入了“叫好不叫座”的窘境之中。同时，世嘉和四通之间的正版软件代理合作模式也开始暴露出种种弊端。在起初两家公司签订的合作协议中规定，四通首先支付一部分费用购买世嘉的版权，由四通独家代理世嘉在中国的正版土星软件的销售，而销售收入的部分利润则将作为余下的版权费用支付给世嘉。这种“以战养战”式的行货软件行销方式在中国根深蒂固的盗版游戏面前可谓不堪一击。为了达到世嘉的版权费用标准，四通不得不将其代理的土星正版游戏的平均价位定在人民币250元以上，这个价格虽然只是日版游戏价格的一半，但在实质内容上的差距却不止一半以上，譬如这些正版软件中的内容没有经过任何汉化，也不能享受任何的售后服务，且封面和说明书也只是简陋的简体中文包装而已。可想而知，这样的行货游戏实在难以抵抗住任何盗版游戏的冲击。在这样的情况下，四通代理的正版软件销售就即陷入了停滞之中。为了维持自己的生计，也为了能够及时向世嘉交付剩余的版权费用，四通不得不让这些相对廉价的正版游戏流入到香港、台湾、新加坡等华语地区，从而又对当地由世嘉自己亲自主导的正版游戏业务造成了极大的冲击。如此种种硬件销售上的不力和软件上的互相冲突最终造成了世嘉和四通关系的恶化。进入1998年后，内部派系的争斗使中山隼雄不得不将世嘉社长的位置让与了入交昭一郎，而日本世嘉本部也开始逐渐停止了全球范围内土星业务的维持而将所有的资源都投入到了新主机Dreamcast的身上，这场在“中山时代”匆匆上马的中国行货土星计划才就此以失败告终。

“这将是一场在错误的地点，错误的时间，与错误的敌人卷入的一场错误的战争。”

如果非要用一句话来总结性的评价这场世嘉发起的行货销售破冰之旅的话，笔者觉得基本上可以套用当年美国参谋长联席会议主席布莱德利将军的这句话来形容。或者简单地说，“天时地利人和”这三种因素每一样都没能完全为世嘉所把握。姑且不论在PS已经开始全面占领中国水货市场的1997年时才推出行货土星的行为是否有欠考虑。当中山隼雄领导下的世嘉管理层拍板决定进军中国大陆时，他们显然低估了这块陌生之地业已肆虐多年的水货盗版行情，与此同时却又过分高估了四通公司对中国游戏市场的了解程度和运作能力以及它与相关部门的合作关系。对新的市场环境缺乏周全的调查了解直接造成了世嘉盲目自信地为行货硬件软件定下了与中国国情背道而驰的价位。而代理制

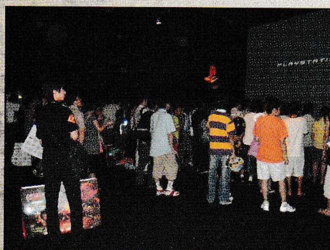


度下的四通公司也因为土星行货难有销路的价格带来的高昂版权费用，而在这场合作刚刚开始的时候就背负了沉重的偿还压力。另一方面，土星行货在公布之初就处于严重缺乏造势宣传手段的状态之中。除了几场范围极为有限的电子竞技比赛和一些游戏媒体的自愿炒作以外，几乎难以再见其他与行货相关的广告和宣传活动，以至于还有很多玩家甚至在得知土星行货已在国内正式上市的消息之前，行货就已经从中国撤离了。

尽管谁都清楚世嘉在中国推出行货土星的最根本目的还是为了改善自身在全球竞争中的不利地位，但不可否认的是，无论是在时间的选择上，还是销售策略的制定上，世嘉都显得过于仓促。从FC时代开始就一直处于病态发展中的中国游戏产业绝对不能以对待其他地区市场的眼光来等闲视之。对于任何一家想要以行货来重新收复游戏市场大好河山的厂商来说，从产品的宣传定位到软件的定价策略再到如何适应并改观盗版横行的市场病态等等问题，都不可能是一蹴可就的事情。急于想从中国行货的成功运营中挽回些许声望的世嘉显然忽视了以上所有的问题，后来只在国内小范围发售行货Neo Geo Pocket的SNK也忽视了这些问题，所以他们得到了共同的结局。当然，将这场失败的行货战争概括为"错误的时间，错误的地点，错误的敌人"，并非意味着世嘉进入中国的时间完全错误，也并非意味着中国的游戏市场永远错误，更不是说行货就永远只能获得失败的结局。如果当年的世嘉能够更加认真的对待中国游戏市场，也许真的可以能够成为在中国第一个吃螃蟹的人。可惜，这个目标随着数年之后世嘉完全退出硬件市场而成为再也不可能实现的梦想，开辟中国的行货市场将注定落在任天堂和索尼的肩上。

宛如梦幻。





2006年7月28日，是ChinaJoy 2006开展的日子。在这个基本上被网络游戏占领的展会上，索尼的PlayStation3展台和那个黑色的PS3影院前却依然人头攒动。大家都想提前领略一番这台尚未发售次世代主机的风采，即使他们早已经通过先期召开的ES和TGS展对这台机器和那些宣传影响耳熟能详。

此刻，没有人会想到就在不久以前，索尼已经悄然撤走了SCE驻上海办事处。而这也意味着坚持了三年时间的索尼PS2行货计划的彻底终结。

尽管在长达六年的PS时代索尼没有表现出任何对中国市场的青睐，但这实质上是一种相对世嘉的急功近利来说更为谨慎的策略。作为最早进入中国市场的日本电器公司之一，索尼的产品一贯都非常符合中国人的消费偏好——中国人一贯喜欢能够一物多用的高性价比产品。这种独特的消费偏好甚至曾经被日本著名IT网站"IT media"的记者归结为电脑能够在中国迅速普及的原因。从这个角度来看，具有DVD播放功能的PS2，以及如今在中国深受广大非游戏玩家喜爱的PSP，都应该能够挑起中国人的消费欲望。

不过，在国产DVD已经足够低廉化普及化的2002年还将PS2作为一台DVD播放器投入中国市场无疑是一件愚蠢的事情。而且，与行货版世嘉土星能够几乎毫无阻力顺利上市的1997年相比，2002年的国内政策环境对于PS2这样一台实质上的游戏机来说已经发生了颠覆性的变化。2000年6月15日，在文化部等部门发布的《关于开展电子经营场所专项治理意见的通知》第六条中出现了如下的明确规定："本意见发布之日起，面向国内的电子游戏设备及其零附件生产、销售活动即行停止，任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零附件的生产、销售活动。一经发现向电子游戏经营场所销售电子游戏设备及其零附件的，由经贸、信息产业部门会同工商管理部门依照有关规定进行处理。"虽然从现今各个城市众多生意红红火火的游戏店仍然存在的状况来看，当年的这条规定早已是形同虚设。但对于索尼这样一家不得不通过相关部门重重审查才能在中国推出行货PS2主机和游戏的企业来说，如此规定俨然成为了横亘于行货PS2和中国市场之间一条不可逾越的天堑鸿沟。特别是在2003年11月布鲁塞尔举行的世界海关组织协调委员会第29次会议将PS2界定为游戏机产品之后，距离正式发布仅仅只剩下一个月时间的行货PS2在最后关头停下了前进的脚步。

最终PS2的行货版本以"电脑娱乐系统"的身分在中国市场上公诸于众。而在2003年11月28日于北京东方新天地电影城举行的中国PS2发布会上，不论是时任索尼中国有限公司董事长的正田宏先生还是专程从日本赶来与会的SCE副总裁兼首席运营官佐藤明先生，都将宣讲的重点放在了强调PS2对新家庭电脑娱乐方式的开辟之上，而丝毫没有提到半个与游戏相关的字眼。同时与PS2发布的行货软件只有两款，分别是简体中文版的《ICO 古堡迷踪》和《捉猴啦2》。

自始至终，从PS2的发布到正式上市，索尼都表现出了罕见的低调。由于没有任何与国内公司的代理销售协议，为中国市场专门推出的丝缎银色PS2只出现在了索尼产品的旗舰店中。而即使只是将销售渠道仅仅限定于索尼自己的专卖店中，相对于其他同店销售的索尼产品来说，专门针对PS2的广告也可谓是少之又少。通常的情况是PS2被摆在一个非常不起眼的角落里，如此带来的直接结果是这台造型新颖的"立式DVD播放器"鲜有顾客问津，从而始终难以打破对其推广和普及的僵局。相比当年世嘉土星在中国市场上甚为缺乏的宣传手段，索尼在PS2销售上的低调并非出自于其本意。中国在有关政策规定上对游戏产品流通的限制使得索尼始终无法彻底强调PS2在游戏方面的特别之处并以此来让更多对游戏不甚了解的潜在消费群体对PS2产生更加浓厚的兴趣。因此PS2也就只能"假扮"成一台不知所云的"家庭电脑娱乐系统"躺在索尼旗舰店冷漠的柜台里，无可奈何地忍受着被时间一天天地遗忘。

在行货版PS2发售后相当长的一段时间里，在各个游戏专卖店里始终都难觅这位丝缎美人的芳踪。造成这一现象的原因除了这个特别版本的PS2尚无完美的直读来支持其运行盗版游戏之外，还在于其高达1988元的售价在那些已经低至1500元以下的水货面前并无竞争优势。各大游戏媒体认为这是因为盗版游戏的泛滥使得索尼在中国无法实现如同在其他国家采用的"硬件赔钱，软件赚钱"的盈利模式，而只能依靠高昂的主机价格来换取盗版软件带来的损失。但原因其实不止这么一点，实际上，从索尼产品一贯实行的高价政策来看，将行货PS2的价格定在远高于水货价格之上的1988元并不能算是索尼在定价策略上的失误。如果不是PS2而是另外一种索尼的产品被定价为1988元，也许就不会存在来自于如此多的游戏玩家的质疑。索尼产品存在着一个忠实的消费群体，这个消费群体对其产品的价格表现出极其缺乏弹性的特征。换句话说，只要不是如QUALIA系列那般的奢侈品级别的离谱价位，只要不是货源渠道过于特殊，那么不论索尼新推出的产品价格定的有多高，这群忠实的消费群体都会尽量争取在第一时间内购买——2006年E3展上PS3价格公布后在欧美国家引起的怨声载道和同年11月PS3正式发售后在欧美掀起的彻夜排队人潮及网络炒价现象形成的鲜明对比极为鲜明的证明了这一群体的存在。那么回到行货PS2的定价问题上来看，事实上中国也存在着这样一个忠实消费群体，他们毫不犹豫的成为了第一批行货PS2的购买者，即使他们付出的代价要远高于水货。但现实的问题是如何在这批忠实消费者的购买行为之后，还能够在水货和盗版的强大压力之下继续维持这股销售势头。能够维持一台游戏机持续生存的自然是这一平台上优秀软件的不断推出，行货PS2却正好缺少了这样一个必要条件。我们暂时不去讨论那些毫不以人为本的游戏审批制度对PS2游戏的推出进度所造成的层层阻碍，而只将关注点放在行货PS2正版游戏168元的定价之上。如果说1988元的主机定价还有一定范围内的合理性的话，那么软件168元的统一价位对于软件开发商和消费者来说显然都不是一个完美的契合点。那些已经习惯于5800日元定价的软件开发商难以接受以168元的价格为中国玩家制作专门的简体中文版游戏，而那些已经被5元一张的低劣盗版盘宠坏了的中国玩家们也无法在短时间内接受168元的正版游戏。索尼需要做的是在这两者之间寻求一个真正能够兼顾双方利益需求和承受能力的平衡点，这个平衡点肯定不会是如那些简陋无比毫无收藏价值的所谓PC正版48元的



业内统一定价，也不应该是大大超出普通玩家经济承受能力的三四百元水货的价格。尽管2003年到2006年间索尼在中国只推出了十几款正版行货游戏，而且这些游戏多半已在日本推出已久，但我们依然能从索尼为了在版权费用相对低廉的经典老游戏中寻找最佳性价平衡点所作出的努力。只是这些努力到头来始终还是没有彻底战胜日久成疾的盗版痛结，最后随着行货PS2计划的中止而灰飞烟灭。

2005年初开始，行货PS2曾经因为完美改机技术的出现而在大陆市场一度红火。那时的水货PS2已经是更加轻便小巧廉价的7000X型号的天下，但外形笨重的50009型号行货PS2依然在改机后高出7000X数百元的情况下持续热销。然而即使是行货PS2的热销局面也无法激起索尼继续经营中国市场的决心了。经过改机后全面沦陷于盗版软件泥潭之中的行货PS2显然已经违背索尼当初的构想。根据美国著名游戏网站IGN的调查，行货PS2在中国的最终销量约为50万台。我们无法断定这个统计数字的真实性，也无法断定其中有多少台的销量是由改机技术所创造，惟一能够看到的只是2006年夏天，索尼悄然撤走了SCE驻上海的办事处，行货PS2的销售也就此告一段落。

如今，虽然完全由来自于世界各地的水货组成，索尼的PS系列游戏产品在中国依然深受欢迎。PSP的持续热销无时无刻不在证明着这台功能齐全且外形时尚的掌机才是最适合于在中国推出行货的PS产品。而至今尚无盗版出现的PS3也在呼唤着索尼抓住这个千载难逢的好机会考虑再次推出行货版本。然而，更加重视维护正版UMD利益的索尼显然无法从日美欧市场PS3与X360和Wii旷日持久的战争中抽身出来重返中国。也许它需要的是对中国市场的观察和等待。而我们所能做的，除了不断在法律和制度的完善过程中改变对游戏产品的消费观念之外，只能默默期待PS家族的再次回归不会再是如行货PS2一般来去匆匆的一场梦。

麦田里的守望者。



任天堂是一块能够创造和聚集天才的神奇之地。在其进军游戏产业的20多年里，各种各样的天才层出不穷，比如设计天才横井军平，比如游戏制作天才宫本茂，比如市场营销和产品宣传天才雷吉，又比如战略天才岩田聪。从山内溥中接手任天堂的岩田聪一上任就表现出了与其前任保守且偏好启发制人的行事风格迥然不同的特点，从启动具有颠覆性创新思维的NDS和Wii开发计划可以看出这一点，而开辟中国市场被正式提上了任天堂的议事日程也是一个重要表现。

2003年的TGS，当岩田聪在任天堂市场战略宣讲会上对外公布将与刚刚成立不久的神游公司合作发售专为中国市场开发的神游机的消息时，就连中国的玩家们也显得有些手足无措。这台手柄主机一体化设计的游戏机并非任天堂时兴的NGC，而是基于上一代主机N64的软件基础之上，而软件销售则采用的是通过专用设备网络下载至官方烧录卡中的方式。对这台全新主机的质疑旋即在中国玩家群体中此起彼伏。不少人对任天堂用过时的硬件平台过时的游戏以及毫无实践基础的软件销售方式来"敷衍"中国市场表示了强烈的抵制和不满。对此，岩田聪在接受《日本产经新闻》的采访时给出的答案是："我们在欧美和日本等发达地区提供尖端主机。而为了将市场扩展到人口众多的中国市场，特别是那些比沿海地区更加贫困的中西部地区，我们认为应当提供更加便宜的主机。"这番话透露出了神游机在中国的战略方向不仅仅是试探中国沿海发达地区的市场反应程度，也是为了在较为落后的中西部地区以相对低廉的价格让那些对游戏的认识至今还只是停留在红白机时代的孩子们能够获得更为新颖的娱乐方式。显然，对于中西部地区的低龄游戏消费群体来说，有限的经济能力使其无法完全承担NGC或是PS2高昂的费用，而信息的相对闭塞也使得从红白机到PS2时代的变化对其来说是一个完全空白的断层。神游机所要扮演的，正是填补这一空白的角色。

从严格意义上来说，神游机其实并不能算是行货。和行货世嘉土星以及PS2相比，神游机的销售范围仅限于中国大陆地区，而且其软件阵容也并非当时的NGC游戏。不过，这并不能表明任天堂是在以一种极不认真的态度来对待中国市场。恰恰相反，神游机计划显示出了任天堂对中国市场的高度认知。首先，虽然神游机采用的是N64主机的基本架构且机能相当，但其中采用的CPU与GPU整合封装技术，以及图形渲染技术都丝毫不逊于同时代的PS2。更重要的是任天堂成功地将这台用新技术打造下的主机成本约束在了一个能为大多数中国玩家接受的范围之内。其次，即使是在现在看来，神游机开创的网络下载销售模式也可以说算是最符合中国游戏产业国情的一种选择！通过神游票在终端机上将游戏购买后下载到专门的存储卡中，即使删除了游戏，只要存在购买纪录，下次还可以免费将已经购买的游戏重新存储到卡里。这一销售模式类和如今NDSL盗版软件使用烧录卡的流通方式极为相似，最大的不同在于这些游戏并非免费，而必须经过购买48元一张的神游票才能获得。中国的游戏玩家从GBA时代就已经开始习惯于用烧录卡来替代价格高昂的盗版卡带。如果同样采用烧录卡的神游机能够在完善销售终端网络的前提下适当降低价格并提供更为丰富有趣的中文版游戏，相信这台"中国玩家专用机"的日子会好过很多。

可以说，无论是从市场定位上还是从销售方式的开拓创新上，神游机都走出了正确的一步。然而在经历了发售初期短暂的火爆之后，这台行货主机就陷入到了长期的低迷状态之中。究其原因，除了负责具体销售工作的神游公司没有将神游业务的广告宣传和终端网络在全国范围内全面铺开之外，相关部门过于离谱的软件内容审查机制也造成了行货软件上市时间间隔的严重失调。当初神游机计划中所设想的"以中西部地区为中心"的市场构想也因为中西部地区欠发达的网络状况而终未实现。虽然神游公司的员工们以极其认真的态度将一批N64平台的经典游戏移植到了神游机上，但神游机的销量仍然只是停留在过万的水平上，而这些购买神游机的消费者也仍然只是那些沿海发达地区同时拥有PS2的玩家们。

神游机并非位于江苏苏州的iQue神游科技公司经营的惟一业务。这家由美国三维动画和数字电子领域杰出代表著名华裔颜维群（Dr. Wei Yen）和日本任天堂共同注资组建的公司除了负责神游机和配套软件的开发和销售工作以外，还承担了在中国代理任天堂掌机产品的职责。与GBA在日本和欧美的上市时间相比，行货版的iQue GBA在中国的发售时间晚了很多，但紧接下来接踵而至的iQue GBASP，与全球同步发售的GBM，以及iQue DS和iQue DSL的相继推出，却无时无刻不在显示着任天堂和iQue公司对中国行货市场的充分重视。近几年来国内玩家在任天堂掌机消费观念上正在发生悄然的转变，更多的人开始倾向于购买价格与水货持平且具有正规渠道和保修服务的行货掌机硬件产品，而iQue代理的系列掌机在销量上排挤水货份额并开始逐渐占据主导地位的趋势也证明任天堂的一番诚意和苦心终于开始取得了相应的回报。与行货硬件蒸蒸日上的趋势形成鲜明对比的是行货软件始终无法打开局面。被繁文缛节的审批制度制住手脚的行货正版软件在出版时间表上基本处于停滞状态。各种廉价烧录卡和便利而毫无法律约束的网络下载环境带来了越发低廉的盗版软件使





用成本，使得本已腹背受敌的行货软件在盗版的泥沼之中越陷越深。虽然一向善于控制硬件成本的任天堂即使只靠行货掌机的销售就能实现盈利，但中国市场中这种行货硬件反而要靠盗版软件来支撑和推动的局面绝对是其不愿意看到的。如今，在iQue提供的资料中，我们无法看到神游代理的正版软件在中国的具体销量到底有多少，也无法猜测其对如此险恶的盗版环境会采取什么样的遏制手段。也许参照神游机的存储卡模式为中国的iDSL用户专门开发出官方的烧录卡算是一种抑制盗版行为的可行性选择，也许神游和任天堂已经早已经屈服与国内的审核体制并默认了盗版软件猖獗泛滥的事实的存在，而将今后获得转机的希望寄托在了众多中国的任天堂产品忠实拥蹙们的身上，不管怎么说，在任天堂和神游的不懈努力和支持之下，他们已经为行货产品在中国的健康发展做了应该并能够做到的一切，他们正如麦田里的守望者一般期待着他们的付出能够结出丰硕的果实。

如今，球已经传到了我们这些消费者的手上，而我们需要做到的，将直接关系到这片我们所热爱的产业未来的发展之路！

秩序，制度，环境。



秩序是一个与“混乱”相对应的词，这个词所表示的现实意义在于现代社会应该是一个建立在法律法规之上的有序整体。中国二十多年来实行的改革，并不仅仅是一个市场经济秩序的再造过程，也是一个在市场经济秩序基础之上的法律法规不断完善的过程。在这个秩序之中，任何商品的流动都应该在相应的约束之中合法运行，才能使社会的经济民生始终处于正常的运转状态之中。

上述对秩序的一番阐述并非出自于对近十年来中国建设法治国家所取得的成果的质疑，而是为了引出国内现有的秩序在游戏产业行货化过程中的“失灵效应”。最典型的示例就是在前面回顾行货PS2的部分里，所提到的有关部门对“游戏机类产品”的相关管理。这部“严禁任何形式的游戏机类产品及其零附件在市场上流通”的法规显然只对在国内合法推出的行货PS2产生了约束效力。而国内那些以水货游戏机和盗版软件销售为主要业务的众多电玩专卖店在规定出台后的这几年里不但没有受到任何形式上的限制和处罚，反而依靠对普通消费者来说极不公平的市场优势赚取了高额利润而日益壮大起来。毫无疑问，这并不能算是因为法律缺失而造成的“效力失灵”，所有的问题都出在了对法规进行具体执行的过程之中。换句话说，“有法可依”的局面已经形成，却因为“执法不严”而造成了行货和水货盗版之间的不公平待遇。

“秩序失灵”的情况不仅仅只是存在于销售环节之中。当某家硬件提供商在进行行货产品上市的可行性论证阶段的时候，这种秩序上的失灵情况也依然会出现。譬如说微软公司的行货X360计划。X360已经不是一台传统意义上的游戏机。硬件上的硬盘配置以及软件上的Xbox Live网络服务项目使其在产品定位上更加趋近与一台功能强大的电子计算机。从X360在全球范围内业已取得的骄人业绩来看，Xbox Live服务的异常火爆是推动X360主机和软件持续热销的主要原因之一。可以说，X360的乐趣已经和Live网络服务密不可分。然而，当微软开始认真考虑在中国推出行货版X360时，这些决策者们却不能不面对一个极为现实的问题：类似于Xbox Live这样将互联网络服务内容搬上电视机的“准IPTV”业务在中国国内尚未获得法律上的许可。中国的另一家网络公司盛大推出的EZ Station业务就是因为违反了关于“准IPTV”内容管理方面的规定而被广电总局紧急叫停。显然，这和上一段所提到的“执法不严”所造成的“秩序失灵”并不相同。准确来讲，类似于这种情况之中的“政策模糊”而造成的“失灵效应”同样也是行货产品在中国顺利发展的障碍之一。

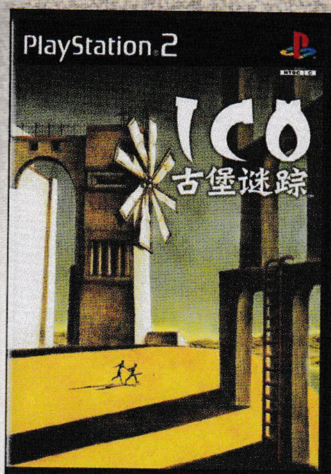
Xbox Live已经成为了X360的精髓之一。如果仅仅因为其“准IPTV”服务的性质而要求微软在中国推出屏蔽了Live功能的阉割版X360，无疑是没有任何现实意义和参考价值的。同样的阻碍也存在于PS3和Wii身上。PS Network和Wii Internet Channel在网络服务性质上与Xbox Live的相似性，也将使这两台主机在未来可能推出行货版本时面临着“准入机制”上的严峻考验。

2006年年初，微软亚太区娱乐事业部总经理Alan Bowan在韩国首尔接受采访时曾表示：“我们正在与中国有关部门进行积极的协商。我们想要搞清楚我们需要做什么，我们在中国采取的是小心谨慎的态度。”由此可见，对于任何一家想要在中国游戏市场上长期立足的硬件制造商来说，面临的最大问题并非“我们做了什么”而是“我们能做什么”。秩序上的“失灵效应”束缚住了这些企业对行货产品进行自由发挥运作的手脚，也人为的将行货产品置于了政策上的不利地位，而那些本应受到严厉处罚的水货和盗版商品却能招摇过市逍遥法外。而要改变这一状况，将已经偏离了公平与公正的“秩序”重新矫正到最初的航道之上无疑是最为重要的。而如果要将矫正的过程转化为具体的现实行动，则要在立法和执法环节上形成对规范市场货源、规范行货硬件软件统一价格、打击知识产权侵犯行为以及对行货产品整个流通环节进行合理有效的事前事后监督这样一整套完整的“秩序”。如果有所必要，即使是对电子游戏产业的销售监督过程制定一部专门的“电子娱乐产业管理法”也有一定的必要性。

在笔者以前一篇关于游戏评级制度的文章中，曾经阐述游戏评级制度对于中国游戏产业健康发展是如何必要。长期以来，不仅仅是游戏产业，整个娱乐产业有一直基于一个不甚理想的制度之上。这个所谓的“审理制度”在绝大多数时候都在用极其僵化和保守的观点对待娱乐产业的发展。然而，当我们看到被MPAA（The Motion Picture Association of America，美国电影协会）评为PG-13（Parents Guidance not for children under 13，13岁以下儿童要由家长陪同观看）的电影在中国的观众中却有不少没有家长在一旁引导的小孩子时，当我们看到玩着充斥着暴力色情的网游的都是些稚气未脱的未成年人时，当我们看到被国际教育界权威美国麻省理工学院的Seymour Papert教授称为“对儿童和青少年成长具有启发教育”的任天堂游戏在国内迟迟难以获得上市许可的时候，我们不禁要质疑，这样的评审制度是否也到了应该让位于一种更加适应于新时代变化的新制度呢？

对于无法亲身进入这个评审制度中去了解调查的人来说，很难清楚地知道目前具体的评审标准是什么。但从神游公司官方披露的一些资料来看，行货软件从企划到正式发售中间的确存在着因此评审制度而产生的强大阻力。这种人为造成的阻力常常会因为产品中某个极其细小的部分而导致整个审查时间的大大延长，从而不可避免的使本已经面临着水货盗版艰难险阻的行货产品增加了不少毫无必要的上市压力，也使其只能捶胸顿足心有不甘地眼看着商机的贻误。而从水货盗版的角度来说，这些非法出版物却又完全不受评审制度的约束，可以毫无顾忌的在市场上随意流通。显然这是一种既不公平也不公正的待遇。所以，我们不能说行货PS2和任天堂的神游行货产品根本就没有以认真的态度来对待中国市场，而只能说是额外的不合理制度束缚了本该自由的市场秩序。





同样的不公平还在于网络游戏和电视游戏在社会上获得的截然不同的待遇上。网络游戏过于顺利的发展在于其已经被经济主管部门视为极具潜力的产业，而电视游戏则因为众多不会被纳入到税收系统中的水货盗版的存在而只能成为鸡肋一般的小把戏。近几年来网络游戏产业显著的发展离不开相关部门的扶植，即使是不断爆出因沉迷网游而产生各种社会问题最终也只是用难以评估效力的“防沉迷系统”来亡羊补牢，而同样的沉迷问题到了电视游戏那儿则会变成全社会毫不留情地随意挞伐。显而易见，评审制度带来的最大问题正是这种缺乏效率基础上的不公平和不公正。

既然已经了解到了行货发展的症结所在，那么建立评级制度就应该被提上日程。科学的评级标准和杜绝歧见是这一评级制度所必须具有的基本因素，而具有开放思想和能够容纳广泛见解的从业人员则是这一制度不可或缺的组成部分，公开透明化的事后监督体制以及公平的舆论导向作用则是这一制度对行货游戏产业可持续发展所必须具备的功能。如果我们能够将网络游戏产业作为具有扶持意义的产业来培养，为何不给予电视游戏产业同样的待遇呢？万物的存在都具有其合理性，电视游戏产业的存在已是不可否认的事实，而且如今也没有任何一种力量可以将其消灭，那么用一种公正合理的评级监督制度来对其进行管理无疑要比以歧视偏见打压其生存空间要来得现实且明智得多。

当然，评级监督制度并不会是行货市场发展的惟一需要，规范的销售机制也依然不可忽视。在未来可能推出行货软硬件的三家厂商里，除了索尼在国内拥有比较完备的专卖店系统以外，任天堂和微软的产品都缺乏专门的物流体系。但行货PS2仅仅只放在毫无鲜明游戏特色的专卖店中销售导致的宣传上的局限性，证明了这套销售机制的严重缺陷。实际上，真正值得硬件厂商考虑的还是已经渐成气候为数众多的电玩店渠道。利用这些电玩店来销售行货产品显然可以降低其流通成本，而且几乎全国统一的售价也为消费者在这些店里选购自己中意的行货产品提供了便利的场所。现在摆在行货提供商和电玩店主之间的问题在于如何建立起相互之间可靠的信任关系，包括提供商不再一味的对水货盗版销售进行打压而是给予店主优厚的行货销售利润，以及店主保证尽最大可能保证只销售行货硬件和正版软件。虽然迄今为止，各个电玩店里摆放着的依然是水货硬件和盗版软件，但并不妨碍我们看到自从具有价格和服务优势的iQue GBASP和IDSL推出后水货GBASP和NDSL在这些电玩店中的销售份额已经有了显著下降。这是一个好的开端，相信随着时间的推移以及消费者们行货意识的不断增强，具有规范价格规范渠道规范服务的行货销售制度一定可以通过提供商和广大电玩店的共同努力最终成形。

在前不久和朋友谈论PS3在中国的前途问题的时候，这位准备在2008年北京奥运会之后购入PS3的老玩家满怀期待的说：“到了2008年底，PS3就应该有盗版了吧。”笔者略带戏谑的回了一句：“玩PS3就应该玩正版嘛。看看国内那些已经买了PS3的同好们，哪个不是一堆PS3正版搁那儿伺候着？”结果他甩出一句话使我无言以对：“在中国，没盗版就没人玩！”

“在中国没盗版就没人玩！”从中国这二十年电视游戏产业的发展历程来看，这句话可谓近乎“真理”！当年庞大的红白兼容机市场由昂贵的FC翻版卡带一手缔造，而PS和SS乃至PS2、Xbox还有PSP也都是在盗版直读以及ISO技术出现之后才开始在全国进入到普及阶段。相对来说，没有盗版卡带的N64（如果不将所谓的N64光碟机计算在内的话）和晚期才有完美直读出现的NGC在中国的市场则要小很多。如今，在X360和Wii出现盗版之后，这两种主机在国内的受欢迎程度有了很大的提高。即使是微软和任天堂始终没有放弃从硬件和软件两方面不断改进以杜绝非法软件的运行，尝试使用盗版游戏的状况在中国也依然未有任何明显的改观。这已经不是一个单纯的消费偏好问题了，而必须放到中国游戏市场的大环境中予以考虑。

并不能如某些发达国家在谴责我国知识产权工作时将使用盗版的原因归结到中国消费者的个人素质之上。可以假设，只要条件允许，欧美日本那些平日里一本正经购买正版的玩家同样会在廉价的盗版面前露出如获至宝般的甜蜜表情。造成如今盗版横行的是这20年来形成的惯性思维和缺乏知识产权意识的大环境。对玩龄不长的玩家来说，他们开始接触游戏的时候就只有盗版可以选择。久而久之，即使是他们有机会在后来的时间里接触到正版游戏，也立刻会因为两者之间价格上的巨大差距而继续选择盗版。近几年来网络速度的不断提升以及光盘刻录技术的成熟化使这种思维带来的差距越发明显。

令人欣慰的是，这种认为使用盗版软件天经地义的思维并非不可撼动。对正常使用Xbox Live服务的渴望和对PS3的消费需求正在让部分习惯于盗版的玩家发生着观念上和行动上的转变。在各大游戏论坛的调查中显示，有相当一部分具有稳定经济收入的玩家正在形成正版游戏消费的固定群体，而那些表明非盗版游戏不用的则不过是数量众多且无经济来源的学生而已。虽然这些正版软件支持者买到的绝大部分都是水货，但依然足够证明在中国正版绝非死路一条。而对于曾经推出过168元行货正版PS2游戏的索尼和正在尝试从障碍重重的审批制度中发售更多正版软件的任天堂来说，无疑是个利好消息。他们所需要做的，仅仅寻求一个更加适合中国人普遍承受能力的价位和足够吸引人的服务，也就足够了。

长久以来，笔者就对将购买盗版说成是中国人无可救药的恶习的说法深怀不满。与其说这是恶习，还不如说是这么多年市场畸形发展大环境下形成的风气而已。当恶习成为本性的时候，也许将会终生难改。但风气却是可以在潜移默化中有所改观的。这个潜移默化的过程需要行货商认真考虑，也需要广大游戏爱好者们通过努力转变自己的思维方式来加以推进。

在培植行货生存环境的问题范畴之内，除了改变盗版思维以外，另外至关重要的一点就是改变社会大众对电视游戏的偏见。大部分因为历史原因而将正统教育放在首要地位的中国家长对游戏的痛恨并非一日之寒。关键问题在于他们无法对游戏这种娱乐方式产生充分的理性认识。归根结底的说，游戏其实和小孩子们喜欢玩的其他项目一样，只是一种消遣空闲时间的途径而已，只是这种途径要比其他项目看上去更新颖生动更能吸引孩子们的眼球一些。但家长们却将少数一些沉迷游戏的案例视为了游戏的本质特性——在造成这一看法的过程中，那些缺乏社会责任感的舆论媒体也难辞其咎，故而采取了毫无妥协余地的限制打压措施，甚至将玩电视游戏上纲上线到人品道德的高度。这样的结果也许只是在中国才能看到吧。毫无疑问的，一味盲目以限制政策来对待子女的业余爱好绝对不是最优选择，相反只能他们换来逆反心理愈发强烈的抗争，从而使事情更加恶化和复杂化。与中国不同的是，在欧美国家里，父母对孩子们的游戏爱好常常采取的是予以适当的引导，并在可能的情况下加入其中和他们共享游戏的快乐。让中国的父母们达到这样的境界也许很难想象，但也不是全无可能。当对家长的认识具有指导作用的评级监督制度建立并开始发挥作用，以及健康向上的行货软件阵容出现之后，相信父母们的游戏偏见才会有所扭转。但是无论如何，对这个具有浓厚歧见氛围的社会环境进行纠正，让具有消费能力的父母认同游戏对孩子们的作用，将会是进一步维护行货产品市场长期持久发展下去的根本保障。



后记。

弹指一挥间，电视游戏行货化的道路在中国已经走过了整整十年。在这十年之间，有过挫折有过收获。世嘉、索尼在经过坎坷曲折之后从这块市场中或永久退出或暂时蛰伏，惟有任天堂和神游还在谨慎而艰难地探索中寻找着他们所坚信的希望。正如《诗经·国风·秦风》中“蒹葭”一篇所云：“蒹葭苍苍，白露为霜。所谓伊人，在水一方。溯洄从之，道阻且长；溯游从之，宛在水中央。”健康规范的行货市场就像在水一方的“伊人”一般令人神往。即使追寻伊人的踪迹注定将会“道阻且长”，但来自于任天堂、索尼、微软的诚意和千千万万中国普通玩家自身的努力，必将引领我们迎来行货愈加光明的未来！

阳光下的梦旅人



■文／小奥斯卡摔了个脆的

张华考上了北京大学；李萍进了中等技术学校；我在百货公司当售货员：我们都有光明的前途。

——商务印书馆，《新华字典》第 10 版，661 页

CHAPTER 1

"你这个东西究竟能算是什么题材？"肥硕的男人带着鄙夷的表情翻动着手中厚厚的稿纸，"科幻？魔幻？"

"这个么……呃，您大可把它叫做游戏文学。"我低着头，唯唯诺诺地回答道。

"哦，游戏文学，游戏文学。"闻听这个字眼，肥硕的男人轻蔑地嗤笑了一声。"就是以电子游戏为主要创作素材的作品么？你难道不觉得这样的素材显得太幼稚了一些？"

"对不起，我并不认为这有什么幼稚的地方，实际上，游戏文化也是一种博大精深的……"我极力地争辩道。

"算了小伙子，不用跟我解释了。"胖子打断了我的话，顺便摆出了一副为人师表的嘴脸对我谆谆教诲道，"像你们这样的年轻人，没怎么观察与经历过生活，只懂得在什么漫画啊、游戏啊、流行歌曲啊之类的狭窄的小圈子里哼哼唧唧自怨自艾，这样的文字垃圾我们出版社是不欢迎的。"

"可是，"我哭笑不得地回应道，"您还没有仔细看过我的作品，怎么就能断定它是您所不齿的所谓文字垃圾呢？"

"小伙子，你要知道，我吃过的盐可是比你吃过的米还要多，"肥硕的男人盯着我说道，"像这样的作品我根本就不用细看，凭经验一分析就能够得出结论。"

天可怜见的，在此之后惨痛的经历我实在不想仔细回忆——肥男趾高气扬容光焕发，我垂头丧气万念俱灰；肥男横眉冷目指点江山，我低眉顺眼洗耳恭听；肥男指了指办公室的大门，说小伙子你不要失望来日方长机会还多的是嘛！我回应李主编您英明神武就是我人生中那盏指路的明灯！

就这样，我又一次狼狈地滚出了金碧辉煌的出版社大楼。稍事喘息之后，我便朝着刚才短暂待过的办公室比出了自己修长的中指，义愤填膺地吼出了一句："傻叉！"

细数下来，在半年的时间里，这已经是我第八次向出版社竖起中指了。





每逢这个令人忧伤不已的时刻，我都会捧出井上雄彦老师笔下的红发篮球飞人樱木花道同学来激励自己——且说樱木同学在被不同的姑娘拒了无数次之后依然能够没皮没脸地坠入爱河。

而我不过是刚刚完成了与出版社的八"败"之交而已，又何必要如此绝望呢？

CHAPTER 2

作为一个不怎么靠谱的文学青年，每每当我揽镜自怜的时候，我都会把自己定义为弱势群体，并为自己的生不逢时而感到深深的忧伤——遥想二十年前，神州大地上四处都遍布着形形色色的文学青年们。在那段阳光灿烂的日子里，文学青年就像如今各类不着四六的网络歌手一样深受人民群众喜闻乐见。甚至在那个时候，你只需在某个姑娘面前装出一副阴郁的表情，并用满怀惆怅的语气说上一句诸如"今天晚上，你能否和我一起在皎洁的月光下探讨文学？"之类的傻话，那么这个姑娘十有八九都会乖乖地跟你走。而且，就算是这个姑娘因着涩而表现得有些半推半就的话，那么你只需再加上一句"你可以拒绝我，但你不能拒绝文学"这样没皮没脸的话便可以百战不殆。然而，正所谓风水轮流转三十年河东三十年河西，在如今这个物质文明极大丰富、有钱就是爹的时代里，文学青年已经沦落成了一个侮辱性的字眼。走在声色犬马的大街上，你偶尔也许还会听到那些已经"从良"的文学青年们有着如下的对话：

"呦呵，文学青年来了啊！"

"去你大爷的，你才是文学青年呢，你爸是老文学青年你妈是文学女青年，你全家都是文学青年。"

是的，就在这个文学青年很不受待见的时代里，我却依然坚持着自己的游戏文学梦。当然，你可以把这种行为称为执着，也可以把它称为一根筋或是不开窍。尽管我很清楚，摆在我前面的路的崎岖程度也许远远超过了自己的想像，然而最起码现在我还没有完全地绝望——只要没有完全绝望，就会有希望。

我一边胡思乱想一边径直朝着所谓"家"的方向径直走去，那里虽然条件简陋，但毕竟也能勉强算得上是一处心灵的避风港。而我那艘已经被残酷的现实折腾得千疮百孔的理想之船，此时也真的急需在沉没之前靠岸休憩了。

CHAPTER 3



如果你曾在南门市所谓的“高尚社区”正宏花园暂时蜗居过的话，那么你一定会对小区正门口那个狗眼看人低的混蛋保安留有深刻的印象——倘若你将自己粉饰得衣冠灿烂人模狗样之后从他面前经过的话，那么这名极端猥琐的保安势必会毕恭毕敬地向你抬首敬礼，同时从腋下散发出一股出类拔萃的狐臭；反之，倘若你不幸以一种衣衫褴褛神情疲惫的姿态从走过他面前的时候，那么此公定然会挂着一脸狐疑的表情将你的来龙去脉盘问得一清二楚，而且只要回答的稍有不慎，他便会像一头刚刚失恋的恶犬般朝你一顿狂吠，顺便让你感受到他那卓尔不群的口臭威力。

很不幸，作为一个极度懒散的人，很不注意仪表的我在最初搬进这个社区的一段时间里，时常会被这个保安揪住进行一而再、再而三事无巨细的盘问。尽管我一再表示，我目前就和我的其他三名同学共同在这座社区中租着一间小屋，是这个社区中合法的临时居民，然而这个猥琐的保安依然不肯放过我。频频使用下三路的手段探听我们的各种隐私，有一次甚至还问出了“你们四个大男人住在一起，是不是在搞断背？”这样的畜牲问题。我靠，有着这种厚颜无耻的八卦天赋，不混进文艺圈搞一搞身体写作，把自己打造成新世纪的美男作家，实在是太有些屈才了。

正如之前说的那样，我目前就暂时蜗居在这座到处都充斥着中产阶级的社区中。不错，那间一室一厅的出租屋本身就是一个很沉闷的地方，在这里你根本看不到任何有趣的东西——四张凌乱不堪的行军床，两台垂垂老矣的中古笔记本电脑，一台丧失读盘能力的 PSone，一台只能闻其声而不能观其影的二手电视，散落一地的废旧光盘，剩下的，就是包括我在内四个寂寞的贱人了。且说在一年多之前，刚刚升入大四的我们还能在熄灯后的 6209 寝室卧谈会上意气风发地大肆扯淡，号称要在走出校门后在各自的梦想天空中大展鸿图，然而拜凶猛的现实所赐，在毕业后的这段时间里，我们四个非但没能大展宏图，反而前仆后继地沦落成为了宅男和家里蹲，这真是让人忧伤似水。

倘若单纯用年龄来排定寝室中的辈分的话，那个名叫郭云卓的贱人显然能够毫无疑问地稳坐老大的头把交椅。混迹在由诸多的八零后构成的生活圈子之中，生于七十年代末的老郭俨然就是一个异类——据江湖流言所称，老郭自幼便是一个极度自由散漫的人，前途与功名利禄在他眼中皆为粪土，孤身一人行走天涯才是他所向往的生活。在这样生活态度的指引下，老大自然不肯像天下万千的读书郎一样，终日将自己高贵的头颅埋在浩如烟海的练习题当中，和方程定理三角函数之流的扯淡玩意儿眉来眼去纠缠不清。就这样，老大的初中上了四年才勉强毕业，而初次高考后的复读生涯更是持续了三年之后才终于告一段落。大学四年的时光里，老大身体力行地将自己散漫的天性发展到了极至。在枯燥乏味的专业课教室中，你永远也不会找到他的身影，而在人头攒动的毕业生招聘会上，你依然也无法找到他的身影。为了这些事情，我们鞠躬尽瘁的班主任曾无数次找他谈话，每次都会痛心疾首地向他诘问道：“当今社会竞争如此之惨烈，你这样散漫的表现如何才能在这世上苟活？”面对一个如此残酷的问题，老郭却能波澜不惊地回应道：“当今的这个时代里，虚无的压力要远大于生存的压力。”一句话便把班主任驳了个哑口无言。对了，除了这些之外，老郭的一项恶习也是不得不提的——每天早上七点钟的时候，他总是会风雨无阻地伴随着各种匪夷所思的音乐练习瑜伽，这样的习性对于我们其余三个时不时喜欢睡懒觉的懒鬼来说，无疑是一场噩梦。

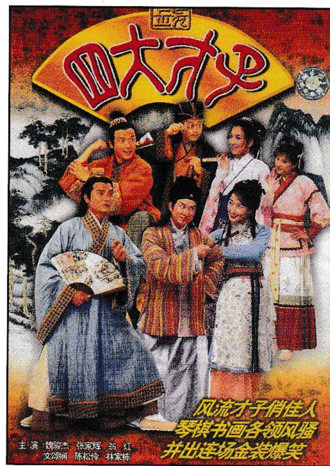
接下来要介绍的寝室二号贱人名叫陈亚强，作为一个在蜜罐里泡大的孩子，家境颇为殷实的他却丝毫没有沾染上诸多资本家崽子身上特有的恶劣习气。在一起走过的这四年多的时间里，他和我们寝室中其他三个穷鬼没有什么不同，一年到头抽两块五一包的破烟，屡屡把便宜到极点的烈酒大口灌进喉咙之中。他不愿仅仅着自己那个无比牛叉的父亲轻松地混入上流层社会，他拥有自己特立独行的梦想——成为一个无比牛叉、万人景仰的摇滚歌手。为了这个梦想，他断然拒绝了父亲为他在自家公司中早已安排好的高高在上的职位，也断然拒绝了大房子大汽车大美女的诱惑，只是安贫乐道地背着自己的吉他夜以继日地穿梭在各家酒吧之中，期冀着能够在那其中为小众们演唱自己的原创歌曲。用他的话来说，酒吧驻唱歌手乃是百分之百摇滚青年的初级阶段，一旦能在酒吧中站稳脚跟，那么他的梦想就成功了一半。



至于在寝室中排行老三的我，乃是一个坚定的游戏文学青年，游戏和文学始终是我的最爱。需要说明的是，排在我至爱排行榜前列的还有一个姑娘，只不过我们之间的故事并不是三言两语便能够说清的——有关这些八卦的往事，待会儿再说吧。

最后粉墨登场的贱人是我们寝室中岁数最小的王佳同志，作为所谓“垮掉的一代”中的典型代表，王佳对自己的未来根本没有任何的想法。他只想趁着自己青春尚且没有凋零的现在，凭借着自己尚且算得上是英俊的容貌勾引尽可能多的姑娘，并成为一个被众多正派人士所不齿的、凭借吃软饭为生小白脸。且说从大一开始，王佳便如同发情的种马一般孜孜不倦地追逐着漂亮的姑娘们，每次嗅蜜归来，他的脸上总是挂着不可自持的幸福笑容，并得意洋洋地向我们分享着他自认为高明的泡妞手段。四年的时间里，他号称自己结交的红颜知己早已车载斗量，就算仅仅在每个姑娘身上蹭上一顿饭的话，他也至少能够三个月不用买饭票。然而到了临毕业的时候，王佳原本已经到手的毕业证和学位证却因为一个姑娘的原因而成了天边浮云——他在临近毕业前自告奋勇为一个低年级的漂亮小学妹充当了期末考试枪手，结果不幸东窗事发被迫留级一年，因而他也就成为了我们四个中惟一一个尚且没有毕业的贱人。在这个众人皆走他独留的暑假里，本应继续窝在学校宿舍中的王佳号称四年兄弟情谊难舍去，因而也毅然决然地背着大包的行李来到了正宏花园之中。他的进驻使得这间原本已经拥挤异常的出租屋变得更加空间逼仄，然而碍于兄弟情谊，我们也只好默默地忍受了下来。

俗话说三个女人一台戏，然而四个没出息的宅男凑在一起，其戏剧效果也丝毫丝毫不会比女人们差到哪里去。当大学时代的享受生活变成了如今的忍受生活，一切的一切都开始向着我们不可预知的方向发展而去的时候，一场鸡飞狗跳的人生戏剧也便在我们面前悄然拉开了序幕。



CHAPTER 4

“怎么着老张，这回莫非又一次败了？没关系，公益广告上不是早就说过了么，看成败人生豪迈，只不过是重头再来吗？”老郭一见我进门便迎上前来关切地询问到。

“去 TMD 重头再来吧！”被说到痛处的我顺手从桌子上抄起一叠稿纸，瞄准他那张坑坑洼洼的脸甩了过去。

"我靠，打人归打人，咱不带用飞行道具的啊！"伴着一声颇为解恨的闷响，老郭的惨嚎立刻在房间中回荡起来。

"老郭，你说咱们几个真的注定就是那种一事无成的混混么？"我颓唐地倒在了自己凌乱的床上，失魂落魄地发问道。

"老张，你可千万不能这么想。"老郭用一种耐人寻味的语气说道，"我始终坚信，咱们前进的道路上始终是铺满阳光的。"

"赶紧把你那副装逼犯的哲学家的嘴脸收起来吧，"我不耐烦地朝他摆了摆手，"别提什么扯淡的阳光了，我现在只想让这天麻利儿的阴下来，好让我这颗躁动的春心好好冷静一下。"

不错，北方的夏天就是这样，令人无法忍受的燥热阳光很容易让人产生绝望的感觉。我像死了一般静静地躺在床上，可汗水还是如同泄洪一般从我体内源源不断地涌出。那些可恶的汗珠啊，它们就像是恼人的跳蚤一般沿着我的胳膊和肚皮爬来爬去，我不停地伸手将它们从身上抹去，可是它们却还是执着地从我身体上那一片蔚为大观的汗毛孔中不断探出头来。几次三番之后，我不禁出离地愤怒，我怒气冲冲地从床上蹦了下来，而后一头扎进了肮脏不堪的洗手间，把脑袋放在水龙头之下尽情地冲了起来。冰凉的自来水像一把刀子一样狠命地刮着我的头皮，让我感受到了一阵刺骨的眩晕。



当我从洗手间里出来的时候，刚刚从外面回来的摇滚青年老陈恰好与我打了一个照面。根本不用问，从他那副垂头丧气的表情中我就能够知道，老陈今天的经历肯定与我一样，所有的努力都碰了壁。

"太阳底下没有新鲜事儿，"果不其然，老陈一开口便伴随着满脸的苦笑，"依然没有一个酒吧老板欣赏我的音乐，我和成功之间的距离也依然遥不可及。"

"唉，同病相怜，大家都是苦命的娃。"我甩了甩头上的水珠，自嘲地回应道。

就这样，三个至今仍无法为社会创造出任何价值的男人分别默默无语地躺在各自的床上，寂静的房间就像午夜的坟地一般阴森凄凉。我们的沉默在房间中无尽地蔓延着，沉默吧，沉默吧，既然我们已经没有力气在沉默中爆发，那么就让我们在沉默中灭亡也罢。

然而，就当我们在寂静的房间中尽情体验着由沉默带来的忧伤的时候，小白脸王佳的高调归来却完全打破了这种伤感的气氛。

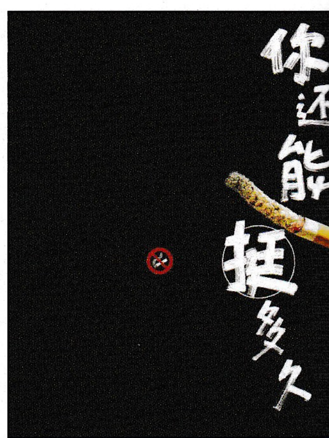
"今天新搞定的那个网友实在是不错，盘儿亮条儿顺还特有钱。"王佳刚一进门便满脸得意地炫耀起来，"谁说搞网恋必定不得善终？小爷我在网上这不是也钓上了一条大肥鱼吗？"

"行了别说了，我说你丫能不能长点出息，总是跟在女人屁股后面混饭吃，你他妈还算是男人么？"一向看不惯王佳小白脸做派的老陈禁不住开口道。

"是不是男人这可不是你说了算的。"王佳悠悠地反唇相讥道，"我建议你还是多关心关心自己吧，长得跟车祸现场似的，就算是想跟在女人屁股后面混饭吃恐怕也没任何的机会吧……哎不对，这话还不能说得这么绝对，我一个朋友跟我说过，他们大院里有个唱黄梅戏的更年期婶子就特别喜欢你这种有文艺范儿的小男生。怎么样，用不用兄弟我给你介绍介绍？"

"你他妈再说一遍！"听闻此言，老陈一下子便蹦下了床，脸上的表情也在瞬间扭曲起来。

"行了行了，都别再叨叨了，大热天儿的烦人不烦人？"眼见得屋中的气氛已然达到了剑拔弩张的程度，



老郭立刻祭起了自己老大的风范，径直冲到了两个即将掐在一起的人的中间，从怀中摸出了两根烟分别递给了两人。

"都消消气吧，现在大家都处在人生的低潮期里，谁都不容易。"老郭拍了拍两人的肩膀，颇为语重心长地规劝道。

仅仅几分钟后，我们所蜗居的陋室便幻化成了一个大烟囱。在若隐若现的火光与层峦叠嶂的烟雾中，我们彻底地掩饰住了内心的不安与脆弱。再迅速消耗掉一整盒香烟之后，堆积在墙角的廉价烈酒便再接再厉地开始发挥起了作用，我们喊了一声干杯，而后便用大号的口杯把酒精和着难以言表的尴尬一起灌进了口中，在一个镌刻着失败与无奈的夜里，我们又一次一醉方休。

CHAPTER 5

一夜酩酊之后，太阳照常升起，而人渣们的生活自然也要继续。洗漱完毕之后，我既没有像往常那样夹着大叠的稿纸跑到出版社寻求虚无缥缈的出版机会，也没有枯坐在自己的中古笔记本前把脑海中那些微不足道的灵感转化为汉字敲进写字板之中。我一个人心事重重地走出了政宏花园的大门，径直向北行走了五百米之后，我拐进了一条充斥着各种光怪陆离店铺的小胡同。沿着这条胡同继续向西行走，再相继穿越了两家便利店、一家煎饼摊和一家包子铺之后，我便来到了此次短暂旅途的终点，一家没有任何名号的简陋游戏店的面前。

我钻进了那家小游戏室之中开始游戏，在将近半个小时的时间里，我先是百无聊赖地耍了几局《实况》，又垂头丧气地打了几盘《铁拳》，当我企图再次换上《FF XII》以继续我的幻想旅程时，忍无可忍的老板娘终于发出了一声怒不可遏的吼声："换换换，就知道换！还没打上半个钟头你就换了三次盘，想过换盘的瘾的话赶紧到电台应聘DJ去，少跑到我这儿瞎搅和！"

"……哎，你能不能小声点。"老板娘振聋发聩的吼声让我瞬间变成了全屋玩家眼中的焦点，在一片尴尬的寂静中，我不禁低三下四地哀求道。

"什么小声点？我又没什么理亏的地方，为什么要小声点儿？我告诉你张皇，今天你要是不把以前在这儿赊的账都还清了，老娘肯定跟你没完！"剽悍的老板娘依然步步紧逼，这让我脸上的表情更加难堪起来。

事已至此，已被逼上绝路的我也只剩下一种方法才能维护我那所剩无几的尊严了——我飞速站起身来，一把拉住了老板娘的手，连拖带拽地将她拉出了游戏室的大门。

"媛媛，我求你了，你就不能给我留点面子么？"在喧嚣的胡同中，我几乎是声泪俱下地哀求道，"以后我一旦在游戏文学圈子里成了名，一定会把你这个小游戏室写进我的文章里。到那时候，你这个巴掌大一块的小游戏室也就能顺便名扬四海了。"

"呸！张皇，我求求你，你别再给我灌迷魂汤了行吗？"老板娘用一种近乎是恨铁不成钢的眼神盯着我，"你以为我还是大二时候的那个无知少女吗？你以为你在前面给我挖了一个看似美好的大火坑，我还会像以前那样心甘情愿地往里钻么？"

也许你已经猜到了，这个游戏室的老板娘正是我在大学时代的女朋友，也是我百感交集的初恋。她的名字叫许媛媛，乃是当年我校通信工程系的系花。且说在我们分手之后，媛媛时常会用"无知懵懂、不慎失足"这八个张牙舞爪的字眼来形容我们之间的爱情，说实话，这样的形容词虽然听上去颇为刺耳，但是我却不得不承认她说的一点儿都没错。

遥想三年之前，我还是一个晃晃悠悠的校园混混，那个时候，每每当我喝高了之后，我都会把一些晦涩难懂的酒后呓语歪歪扭扭地涂在教学楼男厕所色彩斑斓的墙壁上。后来，一个相当不靠谱的校报编辑在上厕所时发现了我的信手涂鸦之后，竟然没头没脑地便产生了惊为天人的感觉。据他所称，我涂在墙上那些乱七八糟的东西"没有低级音乐性的格律与韵脚，一切都在内容的节奏和旋律的追求中发展，具有形象主义诗歌的全部要素"。随后，他在几经周折之后终于与我取得了联系，并言辞恳切地希望我能为校刊上那片半死不活的诗歌板块提供一些稿件。那



个时候，我虽然感觉这个提议十分好笑，但是最终还是禁不住他的软磨硬泡而答应了下来。于是从那之后，我便将醉酒之后的呓语从男厕肮脏的墙壁上转移到了整洁的稿纸上，并在凑齐了三首之后一并寄给了那个不靠谱的校报编辑。那个时候，我丝毫没想到，这样一个玩笑式的举动，竟然完全改变了我此后的生活轨迹。

我那些狗屁不通的所谓诗歌在校报上发表之后，很快便引发了全校师生的争议。有些人认为，我的诗句行文飘渺梦幻，虽然表面上看来颇为晦涩，然而在经过一番细细的思考与揣摩之后，便会有一种醍醐灌顶豁然开朗的感觉；而另外一些人则认为，我写的诗前言不搭后语，就算把脑袋想破了也看不出里面有丝毫的深度可言，简直就是一堆毫无用处的文字垃圾。说实话，作为身处风口浪尖当事人，虽然我很明白在这两种针锋相对的观点中，后一种观点的看法与认识才是完全正确的，可是令我完全没有想到的是，绝大部分参与争论的师生竟然统统成为了第一种观点的支持者，换言之，成为了我扯淡的粉丝。

就这样，我一不留神就被扣上了一个“校园先锋诗人”的华丽大帽子，这样从天而降的荣誉实在令我猝不及防。

渐渐地，我的信箱里开始塞满了广大粉丝们的信件，毫不隐瞒地讲，这些信件绝大部分乃是出自无知小女生之手，而在这一大批数量可观的无知小女生中，便有着通信工程系系花许媛媛同学的身影。

那个时候，许媛媛同学时常会成为广大单身寂寞男生们深夜卧谈会的中心议题，而作为闷骚男集中营的我们 6209 自然更是不会例外。经过我们多夜的分析与讨论，我们共为许媛媛同学总结出了如下的优点：贤良淑德、品学兼优、活泼外向、家境殷实（此时王佳禁不住大声补充道：“还有盘儿亮条儿顺！别忘了盘儿亮条儿顺！”）。总而言之，那个时候在我们广大闷骚男的眼中，她完全可以算得上是一个完美的女人，是我们心目中的女神。

正是因为如此，当我从众多的粉丝信件中发现了她的笔迹之后，我顿时血压升高心跳加速，幸福的眩晕感如同汹涌的海浪般一波又一波向我袭来，让我如同置身天堂。



我很快地给许媛媛回了信，而后，她又迅速给我写了第二封信，而我依然很快地给他回了信……就这么一来二去的，我们在信上的用词开始越来越肉麻，而信件的内容也开始渐渐从形而上转至了形而下，最后，在一番没什么营养的海誓山盟之后，她便顺利地转职成了我的女朋友。在成功地揽得佳人归之后，曾经数次向许媛媛发动攻势而均为得手的王佳不禁酸溜溜地对我说道：“行啊老张，运气还真不错，没想到你这堆牛粪还愣是把一朵鲜花给埋了。什么也不说了，你可真算是赶上了，以后没事儿偷着乐去吧！”

起初听到王佳这句酸不溜丢的话的时候我还颇为得意了一段时间，然而现如今，每每当我回想起这句话的时候，沉痛的心中总是禁不住要暗暗骂上一句：“我靠，我他妈到底赶上什么了？”

如你所知，无数劳燕分飞情侣们的惨淡经历早已经说明了一点：爱情这玩意儿的构建必须要建立在现实的物质基础之上，至于那些建立在虚无缥缈的文字之上的爱情——无论是网络恋爱还是书信传情，则全部都是虚弱不堪的、转瞬即逝的、一触即溃的。而且更加要命的是，我和许媛媛在此之前还都没有过任何的爱情经历——我仅仅是在初中的时候打过一段时间电脑版的《心跳回忆》（只可惜当初一心想追的姑娘是藤崎诗织，然而最终向我告白的却是清川望），而她那点儿可怜的爱情经验也不过是全部来自于不靠谱的琼瑶剧而已。都说初恋的人不懂爱情，因此，我们的爱情之路从一开始便注定了要一路崎岖，只可惜在当时我们对此没有丝毫的准备。

和许多骨灰级铁杆游戏迷半途而废的爱情经历一样，我和许媛媛之间的感情裂缝也是拜我与日俱增的游戏热情所赐。大二下半学期的时候，我在隔壁寝室一个游戏狂人的影响下疯狂地爱上了游戏。在那段时间里，我的生活开始变得一度单纯而机械。每天一大早，我便会跟隔壁的哥们跑到学校附近的 PS2 房里打游戏，而且一打就是一整天。待到华灯初上时，我又会和那些已经混了一天的游朋戏友们彻夜喝酒扯淡。久而久之，我便渐渐将许媛媛冷落在了一旁。自习室和食堂里再也没有了我们如连体婴儿般成双成对身影，我也许久不曾在夜深人静时领她来到学校教学楼后的情人坡之上，声色浩荡地为她朗诵我胡编出来的所谓诗歌。那个时候，倘若你把一台崭新的 PS2 和许媛媛同时摆在我面前的话，当时已经完全沉溺入游戏世界的我很可能会选 PS2 而弃许媛媛，现在想来，这真是本末倒置。

许媛媛也曾无数次抱



怨过我对她的冷落，我表面上装出一副痛心疾首的样子倾听着，并赌咒发誓以后一定会珍爱生命远离游戏，从此一心只陪她畅游爱情的海洋。可是转天过来，我却依然会在起床之后我行我素地直奔游戏室而去，同样一玩就是一天。对于我这种虚心接受坚决不改的猥琐行为，许媛媛虽然数次被气得浑身发抖，但终究还是无可奈何。

在我彻底沉溺于游戏天国三个月之后，为我带来无限欢乐的那家小游戏室突然经历了一场巨大的经营危机——游戏室的原老板由于某些原因要离开这座城市，他为这家小游戏室打出了三十天限期转让的招牌。倘若在一个月之内无人肯接受的话，那么这间游戏室便免不了要走到关张大吉或是另换门庭的绝境的之中，为此，我们几个终日在此厮混的铁杆玩家对此感到颇为忧伤。

如何才能挽救这家小游戏室的命运？在对这个问题进行了无数次的苦思冥想之后，我的脑海中突然豁然开朗地冒出了许媛媛的影子。

首先，家境殷实乃是许媛媛的诸多优点之一，区区几万块钱的转让费对于她这个不大不小的千金小姐来说，应该还算不上什么天文数字。其次，她许媛媛不是总是抱怨我沉迷游戏而没空陪她么？等她把游戏盘下来之后，我自然而然地便能够与她终日耳鬓厮磨，在专心打游戏的同时也能顺嘴胡诌上两句扯淡的诗歌哄她开心。高！这样的办法实在是高！

起初，当我小心翼翼地向许媛媛建议她可以盘下这间小游戏室的时候，我得到的回应仅仅是一脸诧异的表情和一句轻蔑的“白日做梦”。然而，在我孜孜不倦地恳求和无数次的摆事实讲道理之后，她竟也渐渐地开始动摇了。

眼见事情出现了转机，我立刻乘胜追击道：“媛媛，现在游戏这东西已经不是过去所谓的洪水猛兽了，电脑竞技游戏都有自己的奥林匹克了，而电子游戏领域里诸如斗剧之类的大型国际赛事现在也是越来多。把眼光放长远一点儿来看的话，游戏在将来绝对是大有发展的朝阳产业，你现在投资这么一个小游戏店，以后就等着天天躺着数钱吧你。”

“行了张皇，你少跟我这儿说这么多没用的，”媛媛上前掐了我一把，“我同意把那个游戏室盘下来，但是你得弄明白，我之所以这么做的目的根本不是因为它是什么狗屁朝阳产业，而全都是为了你，你明白么？”

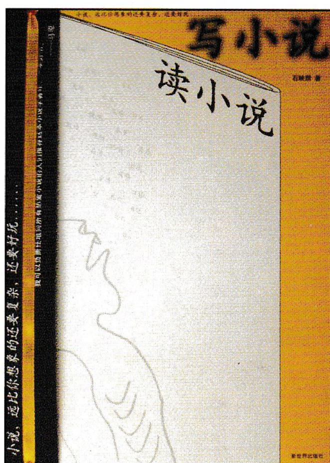
“收到！”我挺直身体敬了个礼，“您这大公无私的爱，小生没齿难忘。”

就这样，许媛媛摇身一变成为了这家小游戏店的老板娘。平时有课的时候，她便会拜托我和我的朋友们帮她照看一下店铺，而在没课的时候，她便会呆在店中，静静地看我和我的朋友们打游戏，偶尔与我有一搭没一搭地聊上了两句天，话题也大多是温暖而快乐的。现在回想起来，那段时光似乎就是我和许媛媛之间最美好的一段回忆了——尽管它并没有什么惊天动地的感人情节，但确有着一种无法代替的、平凡而琐碎的幸福感觉。

然而，我们的幸福之舟在刚刚准备扬帆远航之时却不幸又一次遭遇了变故，而导致这一次变故的根本因素，便是我矢志不渝的至爱——游戏文学。

那一天的下午，在一场和朋友们举行的《铁拳》内部擂台赛之后，输掉比赛的我随手从茶几上抄起了一本游戏杂志，而后便躺倒在游戏室里惟一的破沙发上翻了起来。我的视线依次草草地划过了铺天盖地的新游戏前瞻与热门游戏攻略，当我的视线最终定格在一篇游戏小说上面的时候，伟大的命运便为我和游戏文学安排了一场宿命的邂逅。

说实话，以前在翻阅游戏杂志的时候，作为实用主义者的我从来都不曾关注过有关游戏文化的任何板块。那个时候在我看来，电子游戏本身不过就是一个娱乐的大众的高科技玩具而已，跟“文化”这个高深莫测的字眼根本就扯不上任何的关系。可是那一天下午，当我认认真真地看完了一



篇寥寥数千字的游戏小说之后，我的观念顿时发生了天翻地覆的转变。或者说的更直白些，我被深深地震撼了。

那天下午，我拿着那本将我深深震撼的游戏杂志不声不响地回到了自己的寝室。我拉上了窗帘，扭亮了台灯，而后趴到自己的书桌前如饥似渴地将那篇游戏小说一遍又一遍地反复阅读起来。在我聚精会神阅读的这一段时间里，我的手机手机一共响了六次，我每次都毫不犹豫地按掉了。就这样，我一直把这部小说看得几乎能够倒背如流时才意犹未尽地抬起了头，在揉了揉酸痛的眼睛之后，我才猛然发现，老郭和老陈这两个贱人不知道什么时候已经一左一右地站到了我的两旁。

“老张，看什么色情小说呢，这么上劲？”从未见过我如此用功的老郭用疑惑的语气问道。

“嗨，就是瞎看，纯粹就是瞎看着玩儿。”我含含糊糊地应付着老郭，同时把头转向了老陈说道，“那什么老陈，咱该吃晚饭去了吧，你上回是不是说要请我吃大鸡腿儿来着？”

“还他妈大鸡腿儿呢！”老陈哭笑不得地说道，“现在都快半夜十二点了，我上哪给你弄大鸡腿儿去？”

“已经这么晚了？”我闻言不禁一惊。

“废话，”老陈坚定地说道，“我说你小子这是中了什么邪了，王佳那孙子勾引姑娘的时候也没见有你这么这么用功啊。”

“哎哎哎，你们说老张就说老张，别老把我带上成么？”早已躺在床上的王佳不满地冲老陈吼道。

“算算算，别吵吵了，都这么晚了，大家都洗洗睡了吧啊。”我扭灭了台灯，而后带着既疲惫又兴奋的心情爬上了床。

第二天清晨，我先是冲到到宿舍楼下的小超市中里买了十根圆珠笔和五叠稿纸，随后又赊账买了一箱方便面和三十包榨菜，在做完这一切的准备工作之后，我便把自己关进了寝室之中，开始了自己与游戏文学的亲密接触。

说实话，连我自己都没有料到，我的创作热情竟会如此高涨。在一个多星期的时间里，我始终足不出户地笔耕不辍，一日三餐仅靠着那一箱赊来的方便面和榨菜而勉强度日。就这样，当我弹尽粮绝而不得不再次走出寝室进行补给的时候，我的外表已经发生了天翻地覆的大变化——头发凌乱，形容枯槁，面黄肌瘦，眼神空洞而邪恶，俨然是一副落魄文学青年的标准肖像。

在我晃晃悠悠地行走在宿舍楼道里的时候，我顺手打开了自己已经近半个月没有打开过的手机。片刻之后，总共五十多条的短信一股脑地涌到了我的眼前，我粗略的看了一下，这些短信里有大约百分之九十都来自于许媛媛。

正当我打算一一阅读这些短信内容的时候，许媛媛的一个电话却翩然而至。我按下了接听键，而后把电话放到了自己的耳旁。

“喂，媛媛啊。”我有气无力地说道。

“张皇，你他妈混蛋！”许媛媛在电话那头歇斯底里地喊道，“你这么多天为什么一直不开机？我又找到不到你的人，你知道我有多担心吗？你简直混蛋！”

“哦，对不起，”我麻木地道着歉，“我这段时间一直憋寝室里写东西呢。”

“写东西？”许媛媛冷笑一声，“那好我问你，你手机是关了，那为什么连寝室的电话也不接？”

“我把电话线拔了，怕它影响我。”我答道。

“好，那我让你那帮狐朋狗友去找你，为什么怎么也敲不开你寝室的门？”她继续追问道。

“我听见了，但那时候我写入迷了，根本没时间给他们开门。”我说，“况且那几次我们宿舍的其他几个人都不在。”

“很好，我现在问你最后一个问题，这些事你为什么不跟我说？”她的语气听上去十分狰狞。

“……我忘了。”沉默了片刻之后，我老老实实地回答道。

“非常好，你忘了，你忘了……你把我当成什么了，一个招之即来挥之即去的宠物狗吗？我告诉你张皇，我现在已经非常清楚了，原来我在你心里什么都不是……好了，我已经没什么好说的了，我们之间就到此为止吧。”说完这些之后，电话那头便只剩下了空洞的嘟嘟声，听上去异常刺耳。

人就是这样，总是在失去后才会懂得珍惜。由于将全部精力都投入到了创作上，因而在离开许媛媛的最初一段时间里，我并没有感受到过多的痛苦与失落。然而随着时间的推移，我心底的伤口也开始愈发地明显起来。于是，我开始频繁地跑到许媛媛的店中请求她的原谅，久而久之，她对我的态度也渐渐缓和了下来。然而即便如此，她对我每次委婉提出的破镜重圆的请求还是给予了斩钉截铁的否决，这一度也让我十分绝望。

不过在最近的一段日子里，希望的灯火又一次开始在我心中缓缓地燃烧了起来——据我所知，许媛媛在毕业前夕竟然放弃了保送至北京某名校读研的机会。对游戏毫无兴趣、甚至可以说是厌恶的她竟然在毕业后一门心思地经营起了那家小游戏店，这样反常的举动也让我的心头不禁产生了一丝甜蜜的疑惑——莫非，那段已经逝去的幸福的时光才是促使她这样做的最大动力？

“说实话，张皇，你真的应该去找一个像样的工作了，哪怕就像我现在这样开一个小店也好。”许媛媛无比严肃的话语打断了我的回忆，“你一天到晚老是这么晃晃悠悠无所事事的毕竟也不是个事儿。”

“谁跟你说我一天到晚晃晃悠悠无所事事了？”闻听此言，我不禁委屈地大叫道，“我成天追着我的梦想没命地跑，生活充实着呢！”

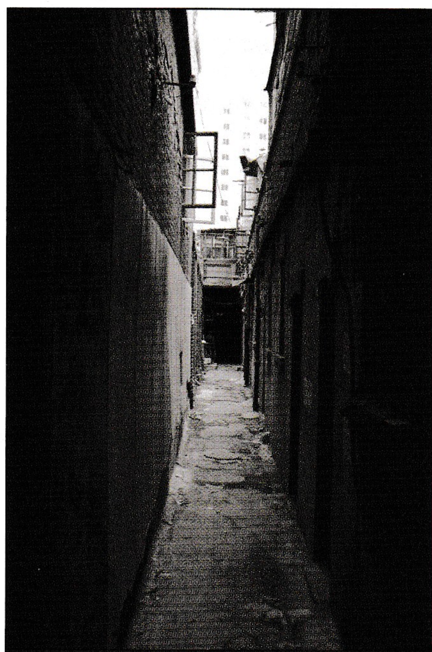
“追着梦想跑？”许媛媛斜了我一眼，“你追的是哪门子的梦，还是那个游戏文学？”

“没错。”我无比坚定地点了点头。

“呦呵，还挺执着。”她微笑了起来，“我倒想看看你究竟还能在这条死胡同里走多远。”

“我告你说许媛媛，你还真别打击我，哥们这回是铁了心了，永远有多远，我就会在死胡同……不对，是希望的大道上坚持走多远。”我不假思索地便来了这么一句。

“行了行了，别跟我这儿拽文了，听得我直恶心。”她摆了摆手说道，“还有什么要说的么？没有的话接茬儿回屋打你的游戏去吧，今儿的账我继续赊给你。”



“等等，我还有话要说。”我鼓起勇气说道，“那什么，你说咱俩还有戏再重归于好么？我这张旧船票还指望着再登上你这条破船上转悠一圈！”

“别做梦了张皇，”许媛媛一本正经地说道，“现在知道后悔了？说分手那会儿你干吗去了？就知道憋在小屋里一通胡写，天天都高兴得跟王八蛋似的。”

“嗨，我不是跟你解释过么，我那时候年少不更事……”我赶紧表明自己的态度。

“行了行了，别跟我废话了，听着头疼。”许媛媛摆了摆手说道，“总之我告诉你，我现在已经有了新男朋友了，咱俩肯定没戏了。”

CHAPTER 6



夜已经深了，郭云卓与陈亚强均匀的鼾声也已声声入耳，然而此时此刻，我却依然枯坐在灯光暗黯淡的写字台前苦苦地在脑海中寻找着灵感。不过不幸的是，即使我已经搜肠刮肚绞尽了脑汁，我依然还是无法在我已经成型的作品中再加入任何能够吸引读者的元素，而这样萎靡的状态不禁让我感到了阵阵绝望。不过正所谓几家欢喜几家愁，就当我正在为灵感枯竭而深深忧伤之时，号称女性之友的王佳同学却表现得欢喜异常——这个时候，他正坐在我的身旁，开着数个QQ窗口兴高采烈地好几个姑娘同时聊着天。只见他聚精会神地

紧盯着显示器，双手在键盘上飞速地闪展腾挪，聊到兴起之时，他还时不时会发出两声发自肺腑的浪笑，把我听得毛骨悚然，很不能立刻抄起一块板砖给拍到他脑袋上以解心头之恨。

"我说老王，别老是跟你那些虚无缥缈的纯情妹子们瞎扯淡了，也过来陪哥哥聊聊天谈谈心呗。"郁闷无解的时刻，我迫切地需要找一个人来倾诉自己的忧伤情怀。

"别扯了，俩大老爷们有什么好聊的？"王佳依然目不斜视地盯着面前的显示器，丝毫没有理会我的请求。

"随便瞎聊聊就行。"我叹了口气说道，"老王，你说咱们老这么没头没脑地混着是不是挺没意义的啊。"

"咳，什么意义不意义的，全都是扯淡的玩意儿！"王佳摇头晃脑地说道，"人生说白了就是一场冷暖自知的大戏，你就算活得再精彩那又能怎么着？时辰一到照样得蹬腿闭眼！所以在我看来，人活着就贵在一个率性随意。就拿你跟老陈举例来说吧，你们俩一天到晚追求这个追求那个的，到头来能有个屁用啊，生不带来死不带去的，到时候归根结底，还不是一个小盒儿就总结了你人生的全部意义嘛！盒里的东西谁也多不了多少，这就是人生公平性的最佳体现。"

"呦呵，看不出来啊老王，你还是个虚无主义者。"我笑吟吟地从上衣口袋里掏出了两根烟，一根自己点上，另一根则递给了王佳。

"去他妈的虚无主义者吧，我就是想说说自己的真实想法。"王佳接过烟来恶狠狠地抽了一口，"我知道，老陈一直就看不上我总是跟姑娘们混在一起的做派，可是我就是乐意跟姑娘混在一起又怎么了？就跟他爱摇滚乐爱得发狂一般，我也爱那些姑娘们爱得发狂，难道我真的做错了什么吗？在我看来，我们只是选择了不同的生活方式而已，而这些生活方式是没有是非对错，没有高低贵贱之分的。"

"王佳你别激动，从来就没有人批判过你的生活方式，"我摆了摆手示意老王放低声音，"兄弟们只是站在不同的价值观角度发表各自的看法而已。而且，如果不是兄弟的话也不会有人来发表这些看法，大家都是为了你好。"

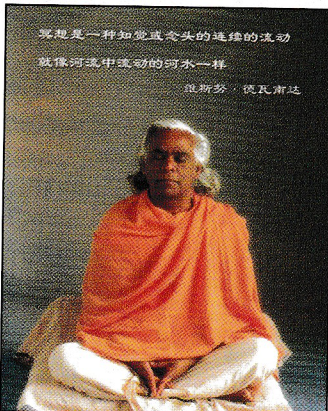
"得了，你们还是少操点心吧。"王佳摆出了一副无所谓的表情，"我自个儿活得带劲着呢，我没病没灾，不是房奴，一个人吃饱了全家不饿，身边儿还有一大堆姑娘围着，美死我了简直！"

"我靠，我要是也能跟你似的看得这么开就好了。"我长叹了一声把烟头扔出了窗外，"扯淡扯够了，睡觉！"

CHAPTER 

又一次，我们在老郭舒缓悠扬的瑜伽音乐中缓缓醒来。我躺在床上，用睡眼惺忪的目光看着他把自己的身体弯曲成各种匪夷所思的造型，心中不禁浮现出了一丝羡慕之情。说实话，在我们这四个失败难之中，老郭实际上是最衰的一个。他既没有王佳那样可以用来吃软饭的英俊脸蛋，也没有我和老陈那样可能会在未来给自己带来一碗饭吃的一技之长（虽然这种可能性实在是微乎其微，但它毕竟还是存在的）。面对着这个竞争无比残酷的世界，老郭始终保持着从容的心态。如果你与他相熟相知，你就会发现他时常会表情平静地翻着一些深奥的哲学书籍，翻着翻着，他往往还会大发雅兴地吟上两句通俗但却又意境深渊的诗歌——飘飘何所似，天地一沙鸥；采菊东篱下，悠然见南山；面朝大海，春暖花开……

是的，就像我在前文中介绍过的那样，老郭真的是一个标准的无欲无求之人。他不肯在这个浮躁的时代中追逐过与名利有关的任何东西，他不肯因为任何混乱的感情而搅扰自己如瓦尔登湖一般静谧的心态，他甚至不曾跑到各种嘈杂的西式快餐厅中，从那些塞满了冰块的杯子里大口



往自己的嗓子眼儿里灌过可乐。说实话，像这样一个崇尚安静生活的人，在我们身边确实已经濒临灭绝了。

老郭做完瑜伽之后，我们便接二连三地跳下了床，一股脑地冲进卫生间中各自洗漱起来。收拾停当之后，老陈和王佳便相继离开了出租屋，他们中的一个要继续背着自己的吉他敲开一家家酒吧紧锁的大门；而另一个则要和他那个所谓盘儿亮条儿顺的网络小富婆继续在温柔乡中尽情畅游；至于我和老郭，也只得悲情地将我们宅男的命运进行到底，实在是让人神伤。

尽管经历了一夜质量很高的睡眠，然而我的灵感却依然枯竭得如同一条干涸的河床。在中古笔记本前如雕塑般枯坐了半个钟头之后，我的脑细胞终于宣告全面阵亡。在深深的绝望中，我百无聊赖地打开了"是男人就坚持二十秒"这个变态的小游戏——说实话，在我这台早已被时代的洪流所淘汰的电脑上面，它几乎是惟一一个能够流畅运行的STG游戏了。

老一辈的人时常会说，这个人一旦要是走了背字，那他肯定是干嘛嘛不顺，喝口凉水都能塞牙，放个屁都能砸了脚后跟。而我今天的表现则完全印证了这句俗话——在此之前，我操纵的小飞机总是能够轻松地在那些子弹的缝隙中找到生存的空间，坚持数十秒不坠毁对于我来说也不过是小菜一碟。然而今天的情况却实在是出乎了我的意料，原本在我看来脉络清晰的子弹现在却突然变得混乱不堪，而我的小飞机也屡屡在短暂的狼狈躲闪之后无奈地被击溃。就这样，几次三番地挣扎下来，我的最好成绩也不过十多秒，而这样的惨淡的成绩之于我这个曾经的STG达人来讲，无疑是一种耻辱。

就当我使出浑身解数为了证明自己是个男人的时候，原本一个人坐床上看书的老郭不知道什么时候溜达到了我的背后。他饶有兴致地看着我的小飞机一次又一次地坠毁在枪林弹雨之中，时不时还发出两声啧啧的感叹，让我备感紧张。



"嗨，你别说今天还真是有点太邪门。"我颇有些郁闷地喃喃自语道，"怎么想当个男人就他妈这么困难呢？"

"算了吧，别折磨自己了老张。"老郭在背后拍了拍我的肩膀，"这种在失败中不断轮回的游戏压根就没有任何意义可言。"

"……你说什么？"听到老郭的这句话，我不禁回头用惊讶的眼神看了他一眼，而我的心竟然也莫名其妙地产生了一种刺痛的感觉。

"我是说，这样的游戏你从开始便注定是要以失败为结局，它只不过是想考验一下你的意志力能让你在这个游戏中坚持多长时间而已。"老大摆出了一副颇有深度的表情如是说道，"所以在我看来，这样在失败中不断轮回的游戏根本就没有什么意义。"

"嗯……我明白了。"我若有所思地点点头，而后便摇摇晃晃地站起身来，以一种失魂落魄的姿态蹒跚着走出了房间。

"哎我说老张，你没事吧你。"老大在我背后喊到，"怎么这一眨眼的工夫你就跟掉了魂儿似的，我没说错什么吧？"

"没什么，不关你的事。"我一边打开出租屋的大门一边心不在焉地回应道，"我就是想出去转转透口气，一到夏天这屋子就没法呆，除了没小姐之外简直就跟桑那浴室没什么区别，我憋得慌。"

走在车马喧嚣的大街上，忧伤的叹息始终与我如影随形挥之不去。说实话，老郭那句信手拈来但又饱含哲理的话刺激到了我那颗已经千疮百孔的心灵。在失败中不断轮回，没有意义；在失败中不断轮回，没有意义……我在心底不断重复着这两段话，内心深处满是一片伤花怒放的胜景。难道说，这些年来我为了游戏文学而不断在失败中摸爬滚打的经历真的没有任何意义么？想到这里，王佳昨天晚上有关人生意义的独特言论我的耳畔回响起来：

"你们俩一天到晚追求这个追求那个的，到头来能有个屁用啊，生不带来死不带去的，到时候归根结底，还不是一个小盒儿就概括了你人生的全部意义嘛！"

现在看来，这句表面上幼稚而消极的话其实说得一点都不错，倘若我今天就要在这个世界上消失的话，那么我所得过到的一切、失去过的一切也许就真的不再会有任何的意义了。我对游戏文学执着的爱还有意义吗？我对许媛媛执着的爱还有意义吗？我这些漫无边际的思考还有意义吗？我每天走过的路还有意义吗？我每天睡过的床还有意义吗？我兜里仅剩的一百三十三块六毛还有意义吗？我的梦想还有意义吗？我的一切还有意义吗？

我在大街上漫无目的地游荡着，脑海中这些乱七八糟的问题就像一把锋利的锯条一般拼命地锯着我的头皮，这钟痛苦的感觉几乎把我逼到了崩溃的边缘。也不知道走了多久，我痛苦的游荡最终还是停留在了一个自己无比熟悉的坐标点上——许媛媛开的小游戏室门前。

我略为沉吟了一下，而后便急吼吼地朝着游戏室的大门处狂奔了过去，我实在有太多的东西要向许媛媛倾诉了，毕竟在这座喧嚣而冷漠的城市中，她是我能够想到的惟一救星了。

然而就当我推开了游戏室的店门之后，展现在我面前的忧伤景象却结结实实地给了我当头一棒——一个陌

生的男人正坐一台PS2前耍着《牧场物语》，而许媛媛就坐在这个男人身边。两个人神色暧昧表情亲昵，偶尔还有一些停留在初阶阶段的勾肩搭背的动作。尽管许媛媛上一次已经跟我说过了这个男人的存在，但是当我看到他无比真实地出现在我面前的时候，我还是禁不住握紧了拳头，怒槽在瞬间便达到了MAX。

我像一头见到羚羊的饥饿鬣狗一般向面前的两人扑了过去，趁那个男人还没有反应过来，我便已经掏出口袋里的瑞士军刀（仿制）劈头盖脸地给他来了一招天霸封神斩，而后，我又乘胜追击，先后祭出了暴雨狂风斩、七星光芒剑、飞燕六连斩，顺便在胡同里流浪狗的协助下完成了一招超级双重狙击……在那个男人倒地之后，我顺手抄起了板砖一般的PS2朝着他的脑袋狠命地、一下又一下地砸了下去。目睹到这场突如其来的流血事件，许媛媛显然是吓呆了，于是她慌忙地抱住了我，用三流言情肥皂剧女主角特有的文艺腔在我耳边哭喊道："哦，不！不是这样！一切都不是像你想像的那样！亲爱的，你快住手啊……"

……呃，当然，如你所知，以上这段话所描绘的场景仅仅出自我懦弱的想像。现实中的情况实际上是这样的——据我目测推断，那个男人的身高最少在一米八五以上，而且生得虎背熊腰，倘若我真的贸然冲上前去的话，那么被按在地上被PS2狂拍的人百分之九十都可能是我。于是乎，我只得放弃暴力打击的想法，而是悄悄地遛达到两人身后，用力咳嗽了一声以引起他们的注意。





"哎，真是说曹操曹操就到，我们刚才还聊你呢。"媛媛笑眯眯地向我打了声招呼。

"呃……这谁啊这是？"我失态地紧盯着她身旁的男人问道。

"别着急，这不是马上就要给你介绍嘛。"媛媛拉起了她身旁的那个男子，"这就是我以前跟你说过的我的新男朋友，萧辉。"

"你好，你就是张皇吧。"这个叫做萧辉的男人身来向我伸出了右手，"早就听媛媛说过你的故事，今日真是幸会幸会。"

"哦，原来你就是萧辉啊，真是狗养狗养。"我阴阳怪气地朝他拱了拱手。

"你说什么？"那个叫什么狗屁萧辉的男人脸上顿时变了颜色。

"嗨，对不住啊哥们儿，忘了跟你说了，我老家广东的，刚才一激动粤语就溜达出来了。"我故意摆出了一副恍然大悟的表情。

"那什么张皇，要不要坐下来一起打两把《铁拳》？萧辉可也是这方面的高手。"眼见得面前的气氛有些紧张，媛媛赶忙打起了圆场。

"免了，还是直接来场真人快打更痛快。"我咬着牙狠狠地说道。

"张皇你别蹬鼻子上脸啊，"许媛媛脸上的表情也开始变得有些愤怒了，"你要是再这么没完没了的我可就对你不客气了。"

"免了吧，回头再把你气着了。"我低下了头不去直视她的眼睛，"我自己滚蛋，自己滚蛋还不行么？"

说完这些之后，我便心如死灰地走出了游戏室，站在喧嚣依旧的小胡同里，惨白而毒烈的阳光像泼妇的洗脚水一般没头没脸地浇遍了我的全身。身上的汗水如同破堤的江水一般从我身上源源不断地涌出，然而我却依然狠狠地打了两个寒颤。

CHAPTER 8

幻觉！幻觉！原来一切都是爱的幻觉！

一厢情愿！一厢情愿！原来一切都是我自作多情的一厢情愿！

我像一堆毫无生机的烂水果一般坍倒在床上，已经麻木得不知痛滋味的内心一直在反复地咆哮着这两句话。我想，今天真的是我生命中的灾难日，仅仅在十几个钟头的时间里，我就接二连三地失去了梦想、失去了奋斗的目标、失去了生命的意义、失去了我心中的最后一道精神支柱。我想，即使我现在不去自杀，恐怕也已经和死人没有任何的区别了。

"哎，我说老张，这都已经十二点多了，老陈和王佳怎么还不回来呢？"老郭在空间逼仄的房间中不停地踱步，语气也甚是焦急，"该不会是出什么事儿了吧？"

"行了老郭，你都在那儿遛达了俩钟头了，赶紧坐下来歇会儿行么，我瞅着眼晕。"我颇为不耐烦地回应道，"你就别老是瞎操这闲心了，他们两个五大三粗的老爷们儿能出什么事儿啊？半路就算碰上个女流氓什么的还指不定是谁劫谁呢！"



就在我话还没落音的时刻，摇滚青年老陈便踏着一地夜色撞开了出租屋的大门。刚一进门，他便兴高采烈地高喊道："兄弟们，今天老子可算是开了张了。我今天好说歹说才在一家小酒吧中觅到了一个试唱的机会，结果一宿唱下来老板还挺满意，一下子就跟我就签了三个月的合同，而且预先付了我一个月的工资——三千块啊同志们！买方便面的话能买一车厢呢！"

闻听此言，我强打精神和老郭一起对老陈进行了由衷的祝贺。"老子的万里长征，今天终于算是迈出第一步啦！"在我们的祝贺声中，老陈神情激昂地如是说道。然而令我感到有些诧异的是，老陈那豪迈的语气背后，似乎还隐藏着一丝若有若无的尴尬。



紧接着，与网络小富婆有约的王佳也推开门回到了出租屋之中——如果说老陈的刚才的归来能够被称为凯旋的话，那么王佳此时这副垂头丧气的德行便无疑与一名夹着尾巴逃回后方的败军之将毫无区别。以往在风月场上百战不殆的王佳此刻竟然会如此颓唐，这确实令我们吃惊不小。

然而更加令人吃惊的事情还在后面——当王佳走到我们面前的时候，我们惊骇地发现，他的脸上竟然是一副伤痕累累地惨淡场景。他的右眼角青了一大片，脸上随处可见擦破的痕迹，已经凝固发黑的鼻血抹得东一块西一块，把他那件道貌岸然的精仿杰克琼斯衬衫糟蹋了个一塌糊涂。

"我靠，你不是跟你那个什么……啊对，盘儿亮条儿顺的网络小富婆约

会去了么，这么甜蜜一个事儿怎么让你给弄得这么惨烈啊？”我无比诧异地问道。

“老张你也真是的，这还用问么。”老陈在一旁幸灾乐祸地插嘴道，“肯定是他瞅人家姑娘漂亮想预行不轨来着，结果没想到人家姑娘身怀绝技，结果就给丫给办成现在这德行了。”

“……别说了，”王佳表情麻木地摇了摇头，“你们都别说了，都是我的错，都是我的错。报应啊，真他妈是报应！”

“这话就不对了啊，这怎么能叫报应呢，打是亲骂是爱，越爱越得拿脚踹嘛……”老陈继续带着嘲讽的表情进行着落井下石的工作。

“老陈，你少说两句。”老郭摆了摆手打断了老陈的讽刺，他走到王佳面前拍着他的肩膀，像安慰一个受了惊吓的小女孩一般语重心长地说道，“没事了王佳，你已经到家了，啥都不用怕，遇着什么委屈你就大胆地说吧。”

听到老郭的话，王佳竟然像个孩子一样哭了起来。而后，在他一面抽泣一面断断续续的讲述中，我们大概了解到了事情的原委——原来王佳在网上邂逅的这个所谓的小富婆美眉竟然是一个诈骗集团中的一员。今日约会的时候，两人先是在咖啡馆里不着边际地扯了一大顿淡，然后又手牵手逛了几个商场，再然后又勾肩搭背地在公园里度过了一个美妙的黄昏。最后，就当两人吃完晚饭，准备一起来到偏僻的小旅馆中进行一些少儿不宜活动的时候，几个凶神恶煞的彪形大汉突然出现将二人逼到了一条黑漆漆的小胡同之中。其中一个彪形大汉宣称：网络小富婆乃是他的女朋友，正所谓他人妻不可欺，王佳这种调戏良家妇女的行为实在是令人是可忍孰不可忍，倘若王佳不肯掏出一些钱来弥补他受伤的心灵的话，那么明年的今日，王佳的坟头上便差不多该冒出第一茬的野草了。

“那你就把钱给他们了？”老郭皱了皱眉，继续追问道。

“起初我不肯给，但他们把我打的太厉害了，我忍不住疼就给了他们了。”王佳依然惊魂甫定地抽泣着。

“给了他们多少？”我也禁不住凑上前问道。

“……五千。”王佳沉默了半天，才从牙缝中挤出了这样一个数字。

“五千？”这样一个天文数字把我们都给吓的不轻，“你从哪来的那么多钱？”

“那是我妈给我下一学年的学费，我从ATM机里全取出来给了他们了。”王佳痛苦地抱住了自己的头，“这下子我算是完了，报应啊，真他妈是报应！”

“行了行了，别老跟个娘们似的哭哭啼啼的了。”沉默了许久的老陈此时也走到了王佳的身边，“早就说过让你别跟那么多女人纠缠不清，这次知道教训了吧。喏，我这儿有三千块钱你先拿着，别嫌少，哥哥现在只能拿出这么多了。”

“……不行，不行，我怎么能要你的钱。”面对着老陈递过来的银行卡，王佳拼命摆手拒绝道。

“都这个节骨眼儿上了，你他妈就别跟我客气了。”老陈斩钉截铁地说道，“拿着它先把学费交了，剩下不够的那部分我们几个再给你凑凑。说实话，虽然我相当看不上你平时的傻逼做派，但在心里我毕竟还拿你当兄弟看。现在兄弟出了事儿，你说我能坐视不管吗？”



“拿着吧，毕竟是老陈的一片心。”老郭也在一旁点点头说道，“等你回头熬过了这段再慢慢还给他就行，至于剩下的那部分钱你也不用担心，就像老陈说的那样，我们再给你凑。文凭的事儿现在对你来讲是头等的大事儿，绝对耽误不得。”

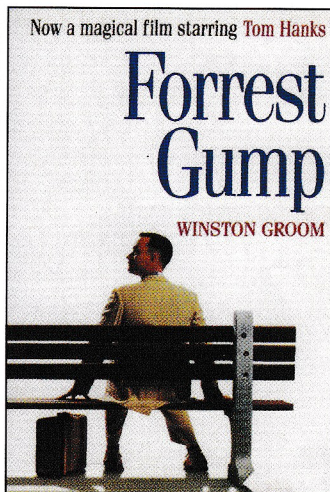
在我们的一再劝说之下，王佳终于收下了老陈的一片心意。至于那剩余的缺口，我们也很快找到了对策——把马上要交给房东老太的房租凑在一起交给王佳，先帮他跨过这道坎儿再说。

就这样，在我们七拼八凑的资助之下，王佳终于得以九月伊始正常地来到校园中继续自己未竟的学业。然而另一方面，由于再也无力承担正宏花园的房租，我们几个人终于要经历一次真正的离别了。王佳回到了学校宿舍楼这一片净土，我和老陈则把有大量文艺青年蜗居的、租金廉价地下室当成了自己继续苟活下去的目标栖息地，至于老郭，他则宣称要返回自己位于西北偏北的老家，尝试着去考一个小公务员，然后过上平静似水的生活。

我们告别的地点选在了母校外一家简陋的烧烤摊上，我们从华灯初上的时分一直喝到了夜色深沉。喝到最后，原本一直以冷静与理性而著称的老郭竟然晃晃悠悠地爬到了桌子上面，举起自己手中的酒杯慷慨激昂地对我们说道：“别了吧，同志们，正所谓天下没有不散的筵席。更何况像我们这样落魄的人生筵席，别说是满汉全席，恐怕就连残羹冷炙都算不上。但是即使如此，我仍然始终坚信，在我们前进的道路上始终铺满了阳光。只要我们还有力气能继续折腾下去，继续胡闹下去，我们通往梦想的道路就永远不会被堵死。退一万步来讲，倘若有一天我们真的再也折腾不动了，胡闹不动了，这也并不代表我们的生活就会从此陷入绝境。我永远相信，‘山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村’这句话乃是不折不扣的真理；我也永远相信，上帝之所以会把我们这帮人扔到它所创造的世界上，绝对不是为了要让我们在绝望中体验痛苦，而是要让我们在不断追求希望的同时感受到欢乐！无尽的欢乐！永恒的欢乐！”

CHAPTER 9

一夜宿醉之后，我们送走了老郭和王佳。而后，我和老陈便按照原计划搬到了某个偏僻社区的地下室之中。



说实话，生活在地下的感觉实在是非常不好，潮湿憋闷暗无天日之类的劣势自然不必再说，更加令人发指的是你时常要与老鼠蟑螂之类昼伏夜出的小生物为了争夺食物而进行殊死搏斗。然而无论地下室的生存条件有多么的恶劣，我们却只得安贫乐道地接受这一惨淡的事实——正所谓经济基础决定上层建筑，穷到极限的我们目前只要有一个容身之所便已然非常知足。

我和老陈的新邻居是一个在靠夜市中兜售盗版DVD为生的碟贩子，我和老陈都把他称为碟仙。那个时候，正处于人生低潮期的我们时常会从碟仙那里借来一些经典的励志大片聊以解忧。每天的子夜时分，从酒吧卖唱归来的老陈都会和我一起坐在电视机前接受这些大片的熏陶，不幸得是，我们时常会在电影情节由阴转晴之前双双睡去，因而每每从睡梦中醒来的时候，我们依然还是会耷拉着一张苦瓜脸迎接新的一天，这实在是有些事与愿违。



那一天，正当傻乎乎的阿甘同学在屏幕中若有所思地说出“生活就像一盒巧克力，你永远也不知道下一颗的味道。”这句经典台词的时候，我们所蜗居的地下室却毫无征兆地突然停电了。举目望去，我们的四周皆是一片漆黑，万籁寂静，只有老鼠磨牙的刺耳声响声声入耳，让我们听得头皮发麻。

“其实老陈，咱们都被骗了，‘生活就像一盒巧克力，你永远也不知道下一颗的味道’这句台词和原著小说中的一点都不一样。”在黑暗中沉默了许久之后，我才缓缓开口道，“他的原话是这样说的：‘当白痴的滋味可不像巧克力’。”

听完这句话，老陈突然莫名其妙地笑了起来，他的笑声回荡在空间逼仄的小屋中，听上去颇为沧桑。

“这句话说得简直太他妈贴切了，很适合用来形容我每天晚上在酒吧里唱歌时的心情。”笑过之后，老陈叹了一口气说道。

“你行不行啊老陈，晚上没吃错药吧？”我诧异地反问道，“现在这种生活方式不就是你一直所追求的么？它不正就是你梦想的初级阶段么？”

“别再提什么梦想了……”老陈又是一声叹息，“其实那家酒吧的老板之所以肯收留我，就是因为我沙哑的声

音比较像新加坡那个什么阿杜。现在，我天天在酒吧里给一帮二了吧唧的时尚男女们翻来覆去地唱什么《天黑》、《坚持到底》，实在是憋屈死了。”

直到这时我才恍然大悟，原来在那天晚上，老陈脸上那种若有若无的尴尬表情并不是我的错觉。

“那你打算怎么办？就这么唱下去，还是在合同期满之后另谋别的出路？”我问他。

“我不知道，”老陈哆哆嗦嗦地点上了一根烟，“大爷的，别问我这些，我真的不知道。”

说完这些之后，我们又一次陷入了沉默。老陈默默地抽完了那颗烟，而后把燃烧的烟蒂捻灭在了墙上。“睡吧老张，等明天再次见到阳光的时候，一切都会好起来的。”

沉重的黑暗完全将我吞没了，我躺在床上辗转反侧无法入眠。我很清楚，我和老陈一样，现在都彷徨地站在人生的十字路口之上。我们究竟应该如何是好？是应该在一无所有中继续坚持自己的梦想，还是应该知难而退向着另外的人生方向进军？这两种想法在我脑海中相互交织着，让我头疼不已。烦，实在是烦。在一片恍惚之中，已经远离我们的老郭又一次出现在了我的面前，他蹲在记忆的马路牙子上，冲我微微一笑，露出两颗被劣质香烟熏黄的门牙。我听见他对我说：“老张，难得糊涂。”

我若有所思地朝他点了点头，而后翻了个身，沉沉地睡了过去。

CHAPTER 10



白驹过隙，七八十个日日夜夜眨眼而过，竟也只是忽然而已。在这段时间里，我又先后三次在出版社里经历了惨败，而老陈也依然驻扎在那家酒吧中半死不活地唱着流行歌曲。就这样，在我们终日失败的忙碌之中，北方的深秋就这样不知不觉的到来了，空气中渐渐有了萧条的意味，而我和老陈的生活也像那些在秋风中颤抖的枯叶一般，身不由己，摇摆不定。

那一天，正当我决定以垂死挣扎的姿态再次拜访一家出版社的时候，一个突如其来的，令我兴奋而又惶恐的电话却完全打乱了我的计划。

“……喂？”我犹豫着将电话放到了耳边。

“张皇，现在有空么？”电话那头传来了许媛媛的声音，“我们出来聊聊吧。”

“……呃，那好吧。”我犹豫了一下还是答应了。

“那好，一个小时以后，青园街上的避风塘，不见不散。”

“那什么，你那个新男朋友不跟你一起来吧？”我不放心地追问道。

“哪那么多废话啊，就我一个人在呢，赶紧过来吧。”

“喝点什么？”坐在对面许媛媛把菜单递给了我。

“来杯可乐就成，要是有过期的更好。”我把手中的菜单随意往桌子上一扔，有气无力地回应道。

“……你看你这人，多没劲那。”许媛媛被我回答搞得哭笑不得。

“不是没劲，作为你的过期男友，我也只能喝点过期可乐才能衬托出自己的身分。”我耸了耸肩膀说道。

“你这人就是这点特招人烦，你说我跟你说过多少回我已经有新的男朋友了，你怎么还是这么没完没了的呢？”许媛媛敲了敲桌子，无可奈何地说道，“我实在是让你快折腾的崩溃了。”

“耳听为虚，我只相信我亲眼见到的东西。”我叹了口气说道，“更何况……”

“更何况什么？”许媛媛追问道。

“第一，你明明可以被保送到北京读研；第二，你很讨厌游戏，”我伸出两根手指说道，“然而即便如此，你却还是留在了这座城市里固执地经营着那个半死不活的小游戏室，这未免会让我这么一个容易自作多情的人浮想联翩——我总是琢磨着，你说她是不是因为留恋过去那段美好时光才留在那里的……”

“张皇你的确是自作多情了，”许媛媛笑道，“首先，我之所以不回北京读研是因为我被保的是一个硕博连读，我一琢磨，我要是博士都读出来的话那不就成了女科学家了么？我这辈子还能有什么乐趣啊？于是就干脆放弃了这个机会。其次，我压根就没讨厌过游戏，我讨厌的只是你对我的冷落与忽略。说实话张皇，你是一个无论迷上任何东西都会异常执着的人，即便你那个时候没有迷上游戏没有迷上游戏文学，你也迟早会迷恋上一种其他的什么事物而将我忽略的，这一点我非常清楚。”



“可是在那之后我不是逐渐改了这个臭毛病了么，”我极力地争辩道，“你怎么还是不肯重新接受我呢？”

“首先我得纠正你，执着并不能算是一种臭毛病，现在的你身上的执着劲头也丝毫没有减退，只不过是学会掩饰了而已。”许媛媛耐心地向我解释道，“其次，跟那些 RPG 不一样，爱情是一种一旦过去就无法再去回头 LOAD 的东西，这是我一贯的看法。”

“说了这么多，你还是没告诉我你为什么不肯离开那间小游戏室。”我依然固执地在这个问题上纠缠着。

“很简单，因为我和你一样也是一个执着的人，所以一旦让我接手一件事物的话，我不把它作到尽善尽美是绝不会罢手的。”许媛媛目光坚毅地说道，“你那会儿不是老忽悠我说游戏是什么朝阳行业前景无限么，所以我准备努力把这个小游戏店发展托拉斯，再把周围的烧饼铺啊、水果摊啊之流的小店都兼并掉，并最终让那条小胡同变成中国的秋叶原……”

听着许媛媛可爱而又满怀信心的野望，我不禁发自内心地微笑起来。这抹微笑既代表了我对自己自作多情的解嘲，也代表了一种完全意义上的释怀。说实话，虽然还是能够感到隐隐的酸楚，但是心里毕竟是放下了一些东西，顿时轻松了许多。

在那个下午接下来的时间里，我们始终像朋友一样谈着心。谈笑之间，她突然一本正经地对我说道：“我刚才说了，你是一个异常执着的人，但是有的时候，你还是应该学会放手，学会释怀。”

我若有所思地点了点头。

“想听首歌么？”许媛媛从她的包中掏出了 PSP，并把耳塞的一端递给了我，“雷光夏的《黑暗之光》，对安抚你现在摇摆不定的心情大有好处。”

我将耳塞塞进了耳朵，雷光夏治愈系的声音立刻温暖了我的疲惫的心灵。谢谢你，我曾经爱过的许媛媛；谢谢你，用治愈系的声音为我疗伤的雷光夏。因为你们，我生活中的无边黑暗，此刻终于又划过了一道微光。

CHAPTER 11

“我和酒吧的合同期满了。”那天晚上一回来，老陈带着一副如释重负的表情说道，“解放区的天是明朗的天，以后哥哥我绝对不再为五斗米折腰了，这三个月实在把我折腾的够呛。”

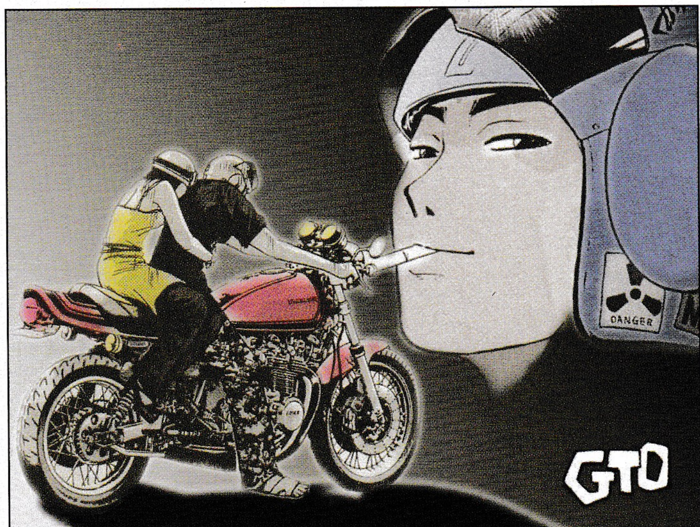
“还是那个问题，下一步打算怎么着？”我盯着它问道，“是继续跟酒吧街上寻寻觅觅，还是找个避风港暂时休憩？”

“我靠，不愧是当过校园诗人的主儿，提个问题还带押韵的。”老陈笑道，“还是暂时休憩吧，我实在是太累了。事到如今，我也只能相信老郭在临走时说的那句话了——倘若有一天我们真的再也折腾不动了，胡闹不动了，这也并不代表我们的生活就会从此陷入绝境，毕竟我们还有着柳暗花明又一村的机会嘛！”

“我也准备回家了，今天下午我突然领悟到了许多东西。有的时候，太过坚持并不是什么好事，只有退上一步才能成就自己的海阔天空。”我若有所思地说道，“而且，我爸给我在家乡给我联系了一个大学辅导员的活儿，我打算去试试看。”

“大学？还辅导员？”老陈脸上露出了无比惊骇的表情，“就你丫这流氓样儿还能当辅导员？这不纯属误人子弟么？”

“别无知了啊兄弟，看过《GTO》么？了解麻辣教师么？知道鬼冢英吉多受广大学生的爱戴么？”我得意地说道，“所以说，像我这种特立独行的人才适合去当辅导员呢，兴许一不



留神还能弄个教育模范当当，唉，光荣啊！”

“别扯淡了，”老陈笑着说道，“那既然如此，明天上午我就去火车站买票了啊。”

“行，要买就买早点儿的票，最好后天咱就能走，”我若有所思地望着天花板说道，“我已经迫不及待地开始新的生活啦！”

第二天上午，在老陈去火车站排队买票的同时，我则又一次潜回了我的母校。一来是为了告别，二来则是重新适应一下校园生活的气氛，寻找一下辅导员的感觉。

正当我在昔日的宿舍楼前徘徊的时候，一个手捧着一大堆参考书的学习男突然冲到了我的面前向我打了一个招呼。

“你这是什么表情？不认识我啦，我是你亲大爷王佳啊！”学习男见我面露惊诧的表情，赶忙自报了家门。

完全出乎我的意料，仅仅三个月不见，原本衣着光鲜的他此时竟然变得无比朴素，此外我还注意到，他原来那副时尚的蓝色方框眼镜现在也换上了一个毫无特色的大黑框，换言之，现在的王佳俨然是一副他自己以前最为不屑的形象。

“你丫怎么把自己给鼓捣成这个土鳖样了？”我无比惊讶地打量着他，“是不是最近学校里又排什么话剧呢，譬如什么老科学家下乡之类的？”

“没有，你甭瞎猜了，这就是我返璞归真的新造型。”王佳笑道，“人家莎士比亚不是说过么，土鳖 OR NOT 土鳖，that is a question。而在这个问题上我也没有让自己为难，直接选了个土鳖就算拉倒了。”

“说真的，怎么突然想起来改变形象了？”我笑着追问道。

“没什么，我这不是决定要考研了么，换上一个朴素的造型比较能让自己踏实下来。”王佳解释道。

“考研？你小子这次来真的？”

“当然，”王佳坚定地点了点头，“你们给我的帮助是我这辈子到死都忘不了的感动，直到现在我才算是真的活明白了。退一万步来说，即便就像我以前想的那样，我们的人生是没有任何意义的，但作为一个生命的过客，就算为了不辜负朋友和家人对自己的爱，我们也要努力让自己活得更加精彩。”

“说的还挺肉麻，”我笑着拍了拍王佳的肩膀，“不过说实话，几个月不见，你确实比以前成熟多了，看来人生就是得多点磨难才成。”

“拉倒吧，那样的磨难你要喜欢的话还是自己留着磨吧，反正我是再也不想摊上第二回了。”王佳摇了摇头笑道，“你和老陈呢，最近怎么样？”

“不是太好，这不是正准备夹着尾巴逃出南门么？”我苦笑了一声说道，“就跟老郭说的一样，虽然我们都已经折腾不动了，但是我们的生活绝对不会从此陷入绝望。”

“祝你们好运，兄弟。”王佳点了点头说道，语气无比真诚。

“你也一样，兄弟。”我同样真诚地回应道。



CHAPTER 12

我终于还是离开了南门。坐在飞驰的列车上，我静静地看着窗外南门的一切悄然逝去，内心百感交集。南门，这座曾经被我视作是希望田野的城市，我现在就要一无所有地离你而去了……等等，也许我并不是一无所有地离去，在南门的这些日子里，我毕竟还是收获了无数的回忆。尽管这些回忆现在看来大多是酸楚与苦涩的，然而在时光的酝酿与沉淀之下，它们终有一天必定会成为我人生中最为宝贵的财富。这一点，我始终坚信。

天色渐暗，有关南门的一切已经被列车远远地甩在了身后，我闭上眼睛，在心中一遍又一遍地默念道：

再见了，南门。

再见了，那些只属于青春的梦想。

后记

一年的时光匆匆而过，南门的天空中没有留下我们伤痛的痕迹，因为我们已经昂首走过了那段阴晴不定的寻梦岁月。

现在的王佳已经考上了研究生，现在的他已经彻底告别了混乱的感情生活，并且有了一个固定的女朋友。他在网上对我们说，他的女朋友既不是什么千金小姐，与盘儿亮条儿顺的美女标准相比也存在着一定的差距——“她是一个普普通通的姑娘，但是却比任何人都爱我。对了，她做的西红柿炒鸡蛋绝对是世界上最好吃的西红柿炒鸡蛋。和她在一起，我很踏实，也很幸福。”王佳在 QQ 上对我们如是说道，末了，还加上了一个十分幸福的表情符号。

老陈回到了自己父亲的公司中，但是他并没有按照他父亲的意思担任公司的财务总监职务，而是向他的父亲暂时借了一笔钱，并在他父亲公司的旗下又开了一家主营唱片业务的子公司，继续专专心致志地编制着他的地下音乐梦想。上次与他通电话的时候，他操练着自己沙哑的嗓音对我说道，他们公司所打造的第一张唱片在不久之后便会上市了。在说这些的时候，他的语气中有着掩饰不住的狂喜。

而我回到了故乡的一所大学中当上了学生辅导员，这份工作的待遇虽然不是很高，但是好在工作也算得上是轻松。在业余时间里，我也写出了一些短小的游戏散文和小说，现在，这些作品已经有一部分转换成为了铅字，静静地躺在了一些游戏杂志的内页之中。前一段时间，许媛媛曾经在电话中对我说，现在她每次买完游戏杂志后的第一件事便是要翻翻是否有我的作品，这让我甚是得意。

至于一别之后就再也杳无音信的老郭，我则疑心他并没如分别时所说的那样老老实实地回到家乡去当一名循规蹈矩的公务员。因为我曾经在某本旅游杂志上连续两期发现了署名为“郭云卓”所撰写的游记，其文风平和而洒脱，与其本人的性格相当吻合。如此看来，老郭现如今大抵也圆了自己孤身走天涯、云游四方的梦想了罢。

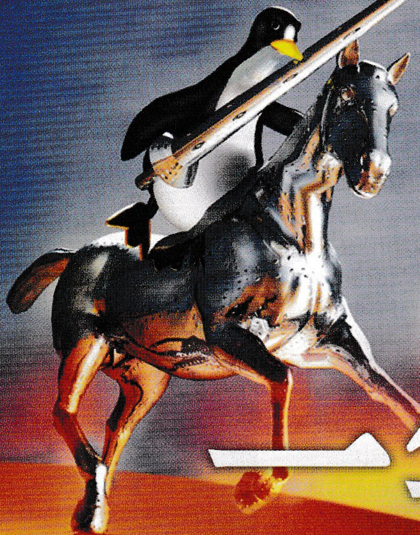
是的，现在的我们已经全都走出了昔日困惑与迷茫的阴影，而在我们继续前进的道路上，如今也已如同老郭预料的那般，洒满了辉煌而灿烂的阳光。



■文/冷却多情弦

前言

新青年GOH从小就有个梦想——"成为一个游戏制作人"。机缘巧合，他在不懈努力下终于进了一家民营游戏公司，到如今从业游戏刚好一年了，走过了不少沟渠坎坷。尽管明亏暗亏哑吧亏吃了不少，但多多少少倒也学了不少东西，长了不少见识。本文所记录的，并非什么项目开发日记或者游戏人速成宝典，只是一个新人GOH在一年间所经历过的风风雨雨，既有喜悦，也有酸楚，甚至于悲哀，可以说是一个新人在成长中基本都会遇到的事情。相信本文能为普天下有着同样梦想的玩家们提供一定的参考，因为在这个行业的背后，真的有着许多你所不知道的苦辣酸甜。



一年战争

一位新人策划的回忆录

一、转变 工作时间三周

隔行如隔山，GOH曾经以为，游戏公司和其他公司有很大的不同，在游戏公司工作既可以随意地玩游戏，也可以在上班时间找到各种借口做自己的事甚至出门闲逛找灵感，正式进了公司才知道这些不过是自己一厢情愿的想法。实际上，游戏公司的规矩并不比其他IT公司轻松多少，甚至更为苛刻严格。这些都在GOH日后的游戏人生活中得到充分体验，总之，纯粹是为了玩游戏而想当游戏制作人的朋友可以直接跳过本文洗洗睡了。

进了公司，如愿以偿地成为一名传说中的游戏人后，首先要做的是什么呢？很多朋友会说："做一款喜欢的游戏"。NO！作为游戏人，首先做的是要将自己和普通玩家区分开来。即所谓的"观念的转变"。

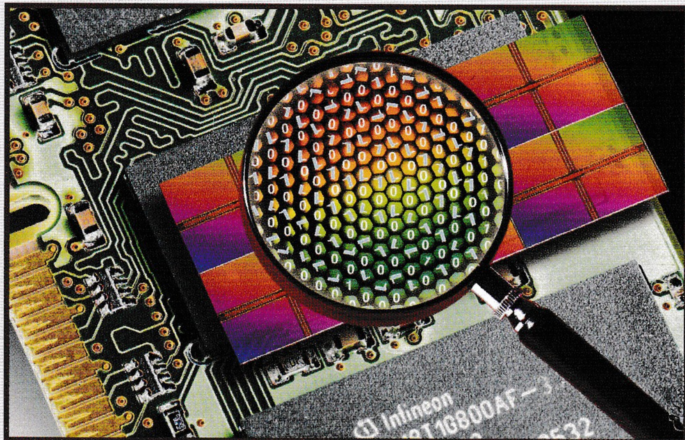
国内大部分希望投身游戏这一行的，大抵都是狂热或者曾经狂热的游戏分子，为什么做游戏呢，不外乎"做自己喜爱的游戏"这一点。然而现实与理想总归是有差距的。不论你有抱多伟大的理想也好，有多强的能力也好，你进的地方叫做公司，说明白了公司是BOSS拿来赚钱的，不是你的试验田。许多跟GOH一样的游戏新人，刚进公司抱怨最多的就是公司做的游戏根本不是自己喜欢的，觉得自己无法在这个项目上发挥自己的优势，等等。

GOH也是如此。刚进公司时，做的是一个休闲游戏项目，就是那种比较"弱智"的，只配给学龄期小孩玩玩的东西。说实话，GOH当时对这个游戏是比较反感的，因为GOH属于偏硬派的玩家，对动作、竞速的理解是GOH的长项。对于自己不喜欢的游戏，总是持着不屑一顾的态度，这是玩游戏的人的常态，但不能是游戏人的心态。当时GOH的前辈就为了这个事情狠批过GOH："你想想到底来这里是干啥的，这里是公司，不是游戏机房，不是你想打啥就打啥，要再这样挑挑剔剔稀里糊涂，就给我哪里来滚回哪里去！" 可以这么说，游戏人在工作中接触的项目十有八九不是自己喜欢的游戏，只有端正了态度才可以做好工作。话虽如此，GOH在初期同样免不了一些消极甚至抵触的情绪，多亏了先辈的教导才拨开迷雾，豁然开朗。套用BOSS的一句话"不管LU向游戏还是CU向游戏，能赚钱的就是好游戏"。



二、学习 工作时间二个月

经过一段"拨乱反正"的时期后，GOH正式开始了在游戏公司的第一个项目。在此之前，上级分配给GOH的无非是熟悉公司文档，整理资料，传话之类的事情，类似于打杂。面对即将开始的正式工作，GOH自然兴奋不已。不过出乎GOH意料之外的是，这并非是实际项目的开发，而是参与一个项目的BUG测试。回想起当时情景，确实十分新鲜。为了达到最好的效果，我们采用了两种常用的测试方式：随机测试和定点测试。所谓随机测试就是随便玩，看到什么不对就提出。而定点测试则是事先安排好需要测试的情景、动作、场景等，数遍乃至数十遍数百遍地不断重现这些要素，从而找出不正常的现象。虽然感觉上是很枯燥的事情(事实上也的确如此)，当时GOH也曾一度认为没什么技术挑战而觉得无聊。事后在其他项目的工作中才渐渐发现测试工作对一个新人成长的意义。说白了很简单，叫你一个新人去测试，其实包含了两方面的意思：其一是考验你的工作态度，因为测试既是个细活又是个耐心活，可以很好地考验新人的认真和耐心。要是连测试都感到无聊和不耐烦，基本也别想做好其他工作了；其二，在测试期间，发现BUG只是工作的一小部分，更多的工作在于找出BUG的产生原因和解决方法。一个新人要从2D平面的书本知识迅速转换到3D立体的实际工作，可以说这种方法是最快也是最有效了。比起口头上什么贴图错误、坐标偏差、脚本填错的说法，还不如让自己亲眼看到这些错误会造成的现象来得记忆深刻，这样在以后看到类似情形时就可以预料到导致BUG的大致原因，缩短重新寻找BUG原因的时间。同时，新人也可以对将来工作中容易遇到的技术性错误提前有所了解。



摸爬滚打几个星期后，GOH终于对策划工作摸到了一些门道，再也不是一个"菜鸟蛋"了。有一天，HR找上门来了："GOH，到办公室来一下"。"哦，好的。"虽然嘴上答应，GOH的心里可七上八下颠个不停。这可是HR的召唤术呀，搞不好就叫你扫地出门了。进了办公室，只见HR微笑着说："GOH，上级对你这段时间的表现还算满意，现在决定让你下个月转正，希望你能够继续努力。"GOH这才长长地舒了一口气。

三、成长 工作时间五个月

当然，上帝也不会让GOH白开心的。转正的同时，意味着更严格的要求。在记忆中，对GOH成长起了关键作用的有四件事。

其一：前辈的离职。在工作了近2个月后，一直带领GOH前进的前辈策划要离职了。离别是伤心而又无奈的，天高任鸟飞，海阔凭鱼跃，好男儿志在四方。本来走走留留就是很正常的事，不过让GOH感到遗憾的，就是从前辈那里学到的东西还太少太少……

其二：解决遗留问题。在挥泪告别前辈后，考验开始了。虽然项目将近尾声，但是前辈离职时还留下了很多"历史问题"，作为当时项目的惟一残余策划，GOH不得不硬着头皮上了。首先让GOH感到头疼的事情，仍然是产品的测试。这个时候，GOH在刚入职时所受到的"测试特训"就在此时体验出它的价值了。谢天谢地，大多数问题算是迎刃而解，那些比较麻烦的问题在其他同事的帮助下也算是有了满意的答复。

其三：新项目的跟进。处理了前个项目的遗留问题后，GOH立刻被分配到新项目组。新项目是一个带有社区性质的治愈系游戏，也是当时公司最重视的一个项目。刚进新项目组，GOH自然非常卖力。为了做好这个项目，GOH花费大量时间研究了同类型的游戏，做出了详尽的分析。加上由于业界前辈的援手，GOH很容易就取得了原型游戏的分析档案，使得自己在最短的时间内赶上了项目的进度。然而光赶上项目进度是不够的，不管是作为业界新人还是项目新人只有时刻走在最前端才可能不被淘汰。为了能够更好地掌握项目开发的相关信息，GOH经常自费购买有关该项目的各种资料。为了达到更好的效果，项目必须使用动物模特。这可不是那么简单的事啊，GOH的同事们留意了好几家宠物养殖中心，不是没有需要的品种就是价钱贵的离谱。还好，GOH想起有位同学是在宠物医院工作的，不如去碰碰运气看。和上级商量之后，GOH立刻就和同事动身了。虽然那家宠物医院远得要死，不过想到游戏今后会有更好的效果，也就我忍我忍我忍忍忍了。总算皇天不负有心人，虽然这次没在宠物医院找到合适的动物模特，却请到了专业的驯养员来为公司讲课，总算也是圆满完成任务吧。经过驯养员的认真授课和调教，项目组的同事们干起活来更得心应手了，产品的效果不管是在动作、神态、拟真上又上了一层楼。

其四：上级的褒奖。世界是公平=的，付出和获得大致上也可以说是成正比的，GOH的辛勤劳动自然也没有白辛苦。由于上次部分员工离职后公司需要提拔一批新人，考虑到GOH对项目做出的贡献和勤奋的工作态度及优秀的工作质量，上级提拔了GOH作为策划组的创意组长。有了上级的认可和鼓励，GOH工作也更加努力了。

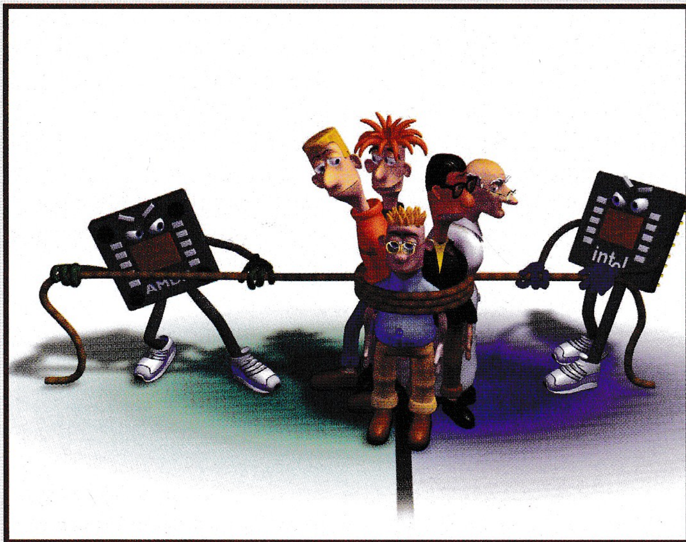


隐藏剧情

关于为什么核心员工出走这件事，除了传统的经济纠纷外，还有对公司经营方针理念的分歧也促使双方彻底分道扬镳。包括副总裁在内的那些核心员工长期做的都是游戏，而BOSS则希望和游戏业彻底分开，做一个互联网娱乐公司。其中当然还有不少猫腻就不多说了。为了成为一个互联网娱乐公司，BOSS将原先与其他公司签下的外包项目几乎都打了闷包，甚至开发到了百分之八十的项目也被终止开发，如此孤注一掷的举动给公司和个人的发展带来了不可估计的损失。

至于公司的提拔，的确是辛辛苦苦争取来的。当时除了担任创意组长外笔者还承当了策划副主管一职，不过两个职位均没有在公司部门间通告，等同于空头支票。笔者当时并未十分在意，因为这种有名无实的做法也就是公司拿来糊弄员工的常用手段早已"深入人心"。

四、震荡 工作时间六个月



任何工作都不会是一帆风顺的，区别只在问题是出在自己身上还是别人身上。

GOH现在回想起来，的确是十分凶险，虽然拼死拼活地算是完成了第一个版本，但实际效果实在差强人意。虽然大家都尽了最大努力，甚至许多员工几天几夜没有回家，产品仍然没有达到预想中的标准。在这种情况下，上级不得不做出了一个决定：将预先设计的功能删除百分之九十，只保留最基本的部分。至于那删除的百分之九十什么时候恢复开发或者是否开发完全成了未知数。

这个决定对策划造成的结果就是……以前几百页的策划案都白写了。不得不说对GOH确实是一个不小的打击。看着几个月来汗水累积的策划案，GOH当时有一种欲哭无泪的感觉。不仅GOH，项目组的其他成员也是一样，平时还算活泼的策划组那几天就像到了核冬天，几乎没有一个人主动说话，问问他们，也是无精打采地"哦"、"啊"了事。

当时做出这个决断也是经历了好一番风雨的。俗话说，"君子弃瑕以拔才，壮士断腕以全质"。面对项目当前的情况，面临着两种选择：

一、继续开发，将产品开发完整；这样做也许可以开发完整的产品，但是最终效果很难保证，而用户反应也未必会好。

二、当机立断，保留项目的重心部分开发，将其余部分暂时封存。虽然产品减少了功能，但是可以保证产品核心的上线运营。

当然，最终结果并不是由GOH可以说了算的，GOH能做的只有服从上级的决定而已。既然上级已经做出了决定，下属自然也只好服从。虽然几百页的策划案很可能就此灰飞湮灭，但保留了足够的精力将产品的核心做好，哪怕用户只喜欢一小部分精品，总比做出一个虽然大而全却不受用户欢迎的产品来的好。从公司利益角度来讲，这是最好的解决方案。虽然阵痛难免，这也是一个游戏人成长期间基本都会遇到的事情。

隐藏剧情

人算不如天算，虽然是作为游戏策划入职的，刚来做的的确也是游戏，但是BOSS则一直念叨着要做什么"中国的网络迪斯尼"，还说什么"其他公司是以暴力夺取用户的肉体"，而我们是"用真诚感动用户的心"，吹得玄玄乎乎，现在想起来，那些话就像《蓝海战略》到底也没说清楚市场细分和发掘蓝海到底有什么区别一样。借口，冠冕堂皇的借口罢了。

时光如梭，GOH在公司里呆了快半年了。大大小小的项目也经历了四五个，差不多完成开发的、半途被砍的、为了达到效果不得不作取舍的都遇见过了。此时的GOH也已经成长为一个有着丰富经验的游戏人了，为了巩固半年多来的学习成果，GOH将半年来的经验作了个小结：

经验一：心态的改变是必须的，不要再把自己当一个玩家，而要当自己是所有的玩家。

经验二：要从小做起，不要妄自菲薄，现在学会的任何一件小事情都会在将来的工作中体现其价值。

经验三：付出总有回报，勤恳做事不代表闷头做事，要积极走在队伍的前方才不会被淘汰。

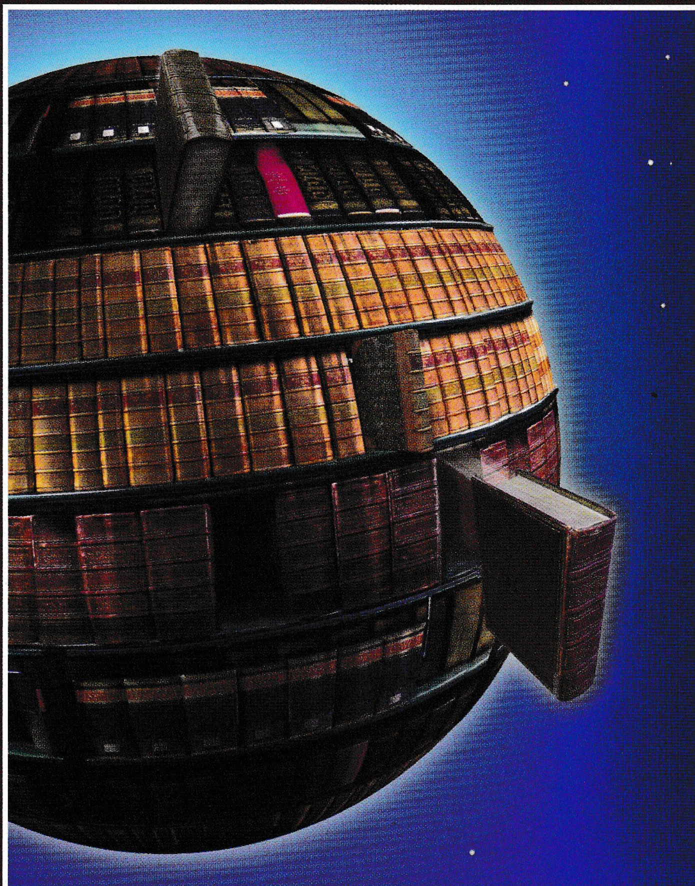
经验四：要经得起考验，工作肯定不会一帆风顺，游戏开发会遇到的困难远比想象的多。

五、小结 工作时间七个月

隐藏剧情

造成版本未达目标的原因有很多种，选择错误的开发工具就是其中之一。在最早期版本的开发中使用的是常见的C++，但是不知为何到了正式开发时却改用了另一种国内很少用的虚拟环境开发工具，这套工具不仅本身存在很多不足，而且使用率很低，很多技术人员也只是有个大概的了解而已。就在这样连开发工具都不能完全掌握的情况下进行开发，实在是一个大失策。除此之外，一批核心员工出走时也"顺带"带走了不少优秀的人员，而其后也一直未能招到同样能力的人员以填补空缺使得公司的战斗力打了不小的折扣。

其实，在开发过程中除了对技术风险评估过低以及实际技术能力不足外，管理上也犯了一个巨大的错误。当时公司启用了内部程序组一位资历较老的员工作为该项目的项目经理，公司的原意是指望可以借助该员工的资历和经验领导项目组。但是没想到的是，此人对于项目的管理毫无经验可谈，遇到开发中的困难首先将责任推到其他部门的头上，面对上级的询问则一律以"顺利进行中"作为回答，导致上级对项目的实际情况和预想情况有了非常大的差别，局面基本失控。而且，此人平时的作风在员工中也颇有微词。



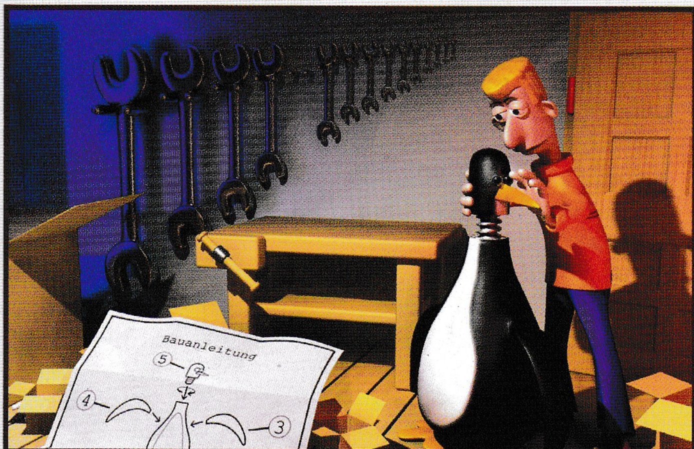
六、进化 工作时间八个月



要成为一名好策划，只满足于当前的成绩是不可能的，必须要不断地进化才行。在公司的熏陶中，GOH也渐渐领悟到了作为一个成功游戏人所要兼备的素质。

首先是技术。说起技术，GOH可是深有感触。由于GOH原先的专业与技术完全不相干，所以GOH看到代码之类的东西基本就是睁眼瞎。于是，在开发中GOH尝到了苦头。有一次，GOH需要负责脚本的填写，虽然不是什么非常复杂的脚本，但GOH仍然填得辛苦异常。别看只有几行代码翻来覆去，哪行代码代表什么意思，这个数值填下去后又会影响到哪几个模块，对GOH来说还是一团浆糊。最后虽然完成了任务，但是质量和速度都受到了影响。如果GOH对程序可以有个比较初步的认识无疑可以大大地提高工作效率。

其次是执行。有的策划本身能力颇强，却一直不见有什么作为，其中很大一个原因就是执行力不够。所谓"执行力"，就是推动一件事进行的能力。对于策划来说，执行力的差别可能就是策划实力的差别。在GOH刚入职的时候，可能由于人生地不熟吧，没有很好地体现出这一能力。让GOH记忆犹新的一件事是，有一次策划案交给一个程序去执行，GOH在解释完一次后就放心地离开了，没想到过了两周验收的时候，发现程序完全没有按照策划案的描述工作，而是按照自己的思维方式进行了更改。如果GOH能平时多关心项目进度，随时看看执行情况就不会出现这种问题了。



再次是处世。世界是公平的更是复杂的，在公司想合作愉快就要知道怎么和其他员工相处。GOH虽然做游戏是头一遭，但之前已经有10年的工作经验，如何与其他同事打交道并不成问题。要与人打好关系，最简单的就是从爱好入手。由于是游戏公司自然同事或多或少都爱打游戏，每天中午公司的娱乐节目也是一起打游戏，没用多少时间GOH就和同事们混得很熟了。人熟好办事，在后来的工作中，各位同事也尽力地配合GOH，免去了很多不必要的麻烦。

另外是思路。许多人羡慕做策划，希望做策划，很大程度上是希望像策划那样可以把自己的想法变成现实。不过呢，策划不会想当然不行，只会乱想也是不行。GOH在开始的时候也是每天一百个想法，恨不能每个想法都放到游戏中。其实呢，摆得上台面可以做做看的也就那么几个，不加节制地想只会浪费脑细胞而已。后来得到前辈的指点后GOH学乖了，每天抽空整理思路，把原本的发散性思维试着用更系统的方法来约束起来，使想法能更有效地被利用。

最后是营销。游戏是拿来赚钱的，游戏人是靠游戏赚钱的，游戏要卖的好，了解用户的想法、学会对游戏的包装和推广同样重要。虽然看上去这是市场的事情，但是如果对营销的手段有了解的话，在游戏策划期间就可以针对营销在玩法上做出改进，从而更迎合用户的爱好。

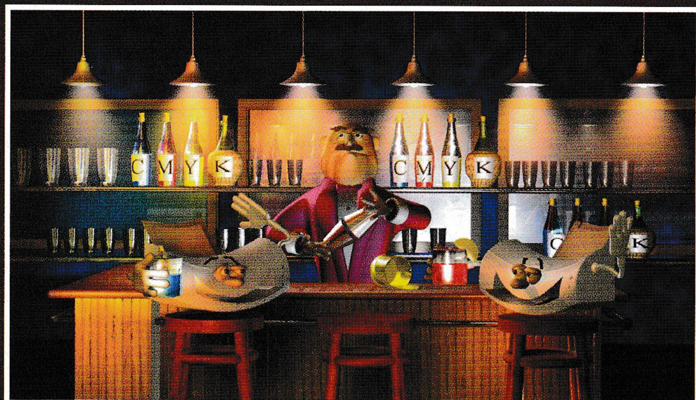
隐藏剧情

入职前曾听说，在游戏公司最怕的事情就是上级对开发过程的横加干涉。原先还半信半疑，现在算是彻底领教了。笔者进行的这个项目是公司转型后惟一中心项目，自从原先参与原始版本的开发人员离开后，开发的重任就留在两个老策划和三个新人策划身上。在版本开发初期，BOSS还没有涉足到开发中，但是到了开发中期，BOSS就彻底干涉到开发之中，开始体现为项目在美术方面的界面及色彩完全受到BOSS的左右。

如果说对美术的干涉仅影响到项目的效果的话，对策划的干涉则是直接影响到开发的过程和游戏的可玩性。最明显的，是改变了策划的工作方式。做过策划的朋友都知道，策划案需要的是描述详尽，并及时预见和避免开发中的风险。而BOSS过早地将游戏策划向商业策划转变造成了策划和程序双方面的困惑。拿BOSS的意思来说，就是策划只需提供创意，而项目的具体制作、以及工作中的流程及详细文档则交由程序全权处理。BOSS当时说过一句非常寒心的话："你们策划只需要出创意，策划案可以找外包写"。换句话说，策划的存在感已经相当薄弱，原先作为游戏策划的工作已经预示会被顶替，这是策划受到的第一个打击。

当然，策划并没有完全按照BOSS的意愿行事，不然项目根本无法开发。但是BOSS对项目的全面入侵没有结束。到了开发中期，策划案的定稿已经不是由策划主管决定了，而是由BOSS亲自审批甚至修改。每批策划案出炉后，BOSS都会亲自审批并加以标注和他提出的修改方案。总之事无巨细，开发的每个环节BOSS都会过问和干涉，结果就是整个项目变成了以BOSS的口味开发的产品，而不是为广大客户开发的产

七、成果 工作时间十个月



经过一年的开发，GOH和同事们的劳动成果终于面世了。在面世的这一刻， GOH的心情复杂得几乎窒息。同样，公司里也弥漫着一股紧张的气息，几乎每个同事的脸上都同时出现了不安与兴奋两种表情，整个公司没人说话，都在等待产品上线的那一刻。就在这个时候，居然出现了一个失误，有一个BUG在发布前两小时才发现，大家的心顿时“咯噔”一下，怎么办？怎么办？大家大眼瞪小眼。“还不赶快改！”项目经理吼道。大家才从吓傻的状态恢复过来，赶快打开工具，忙不迭地修改起来。万幸，BUG在很短的时间内就被处理掉了，产品终于准时上线。

虽然产品算顺利上线了，但GOH的心中反而更加忐忑不安。弟兄们辛辛苦苦劳动了整一年，除了策划和美术、程序，市场和QA也都是拼了命的在工作。成果是否被用户接受不仅关系到个人荣辱，同样也关系公司的经济命脉是否得以延续。虽然市场部的MM们已经不遗余力地为产品作了宣传，但包装归包装，里面是个烂苹果的话谁都会骂街，现在的用户可不是傻瓜。游戏虽然完成了，可GOH心里清楚，里面能改进的部分还是太多太多……GOH恨不能把整个游戏翻来覆去再好好调教一番……如果还有时间就好了，残念。

唠叨归唠叨，丑媳妇终究还是要见公婆了。还好，用户还是很给面子的，虽然游戏不是完美之作，用户也表示了理解，虽然算不上大获全胜，但从数据来看还是获得了一定的成功，同志们可以欣慰了。

GOH翻着产品网站BBS上的用户留言，看着用户提出的每一条意见与建议，GOH都在深刻反思，如此显而易见的错误怎么会犯；如果在某个地方这样改进一下就会好玩很多；这么简单的解决方案为什么一堆人都没想到，等等。还好，不少用户表达了对产品的满意和期待之情，这让GOH感到感激和欣慰。“口胡呀，我好喜欢这个游戏”，“貌似粉可爱呀”，“东西不错，要是再活泼些就更好了”，“非常期待以后的版本，诸君加油！”看着这些用户的留言，GOH的胸中顿时充满了熊熊的红莲斗魂。

是夜，GOH和同事们出去腐败了一下下，为的是庆祝产品的顺利发布。在腐败宴上，同事们不断眉飞色舞地推杯换盏，GOH有些微醉了。但GOH心里清楚，这是公司的一大步，却只是他个人的一小步，虽然这次版本发布顺利，但在开发中受到的教训和需要改进的地方实在太多了……这次的开发差强人意，只能说是勉强完成任务。对于将来的开发，如果还没找到有效的解决方法，势必造成很严重的后果。革命尚未成功，庆功宴还早，今后的日子必须更加全力以赴才行。

隐藏剧情

其实这次产品的发布成功很大程度归功于宣传而并非产品质量本身。由于先前的宣传攻势作的较为出色，和大牌厂商的合作战略也收到了不少效果，所以产品发布以来一直都获得了非常多的关注。反观产品本身品质却只能说尚可，由于部分问题在发布前未暴露，导致发布后出现了非常严重的数据库BUG，导致非常多用户的数据互相串门，如果不是技术人员又花了几天几夜加班解决，恐怕用户的流失量还要加剧。

撇除BUG不谈，产品本身的游戏性上也有相当大的问题。由于实际开发能力和时间的原因，许多原本的卖点都不得不被“咔嚓”了，现在看来，其实就是一个“鸡肋”版本，食之无味，弃之可惜。

八、新挑战 工作时间十一个月



产品发布后，公司调整了一下结构，GOH除了原先版本的跟踪改进外又兼手了另个项目的外包工作。这里稍微解释一下，所谓“外包”，它指的是各大公司将自己的业务分解，转移到不同国家和地区，提高效率，靠近市场，降低投资，获取最高收益。

外包真的不是那么简单的事，初始主要的困难来自双方沟通的延误和信息理解的错误，很多GOH表达为A的意思，对方却理解为B的意思，而最要命的是外包方离公司不止十万八千里，GOH想当面check进度都不可能。有一次还因为信息理解的错误导致进行错误的开发。当时的情景是，有一个需要用到大量图片的项目，由于使用的图片中的人物形象都有版权问题，后来GOH这边想出了一个方案，就是用公司的产品形象代替图片中的人物形象。但是在和外包方交代的时候，只简单说明了“使用公司形象”，而没有进一步的做详细说明。直到交付的时候，才发现外包方仍然使用的是原来的照片，只好退回重做，延误了进度。庆幸的是，随着双方交流的深入，在完成几个子项目后，双方之间都已经有了一些默契，check的方式和次数也有了一个明确的章程，总算是走上正轨了。

隐藏剧情

说实话，当时笔者的确不在状态，一方面，面对原先的版本改进工作由于受到技术能力和上级一日三变的影响，原本设想安排妥当的改进方案，到了技术手中大多是被以“首要任务是修改BUG”为由推脱，导致改进方案不得不作多次的取舍，结果就是原先安排好的任务变得十分混乱。另一方面，上级不断对改进方案提出新的需求甚至死命令，极大地增加了技术人员的负担，部分工作根本不可能按时完成，到后来，改进的进度也渐渐失控了，虽然有各方面原因，但笔者同样负有不可推脱的责任。不过笔者解脱得很快：累垮，送医院病假了。

至于外包的工作，笔者确实当时经验甚少，没有在策划案修改后第一时间电话通告对方而采用了电子邮件确实是一个失误。但也不能说对方完全没有问题，笔者当时找了许多参考资料、参考视频发给对方，希望对方做出参考资料上的感觉，而版本拿到手后并不是那么一回事儿，估计对方并没有仔细研究参考资料。

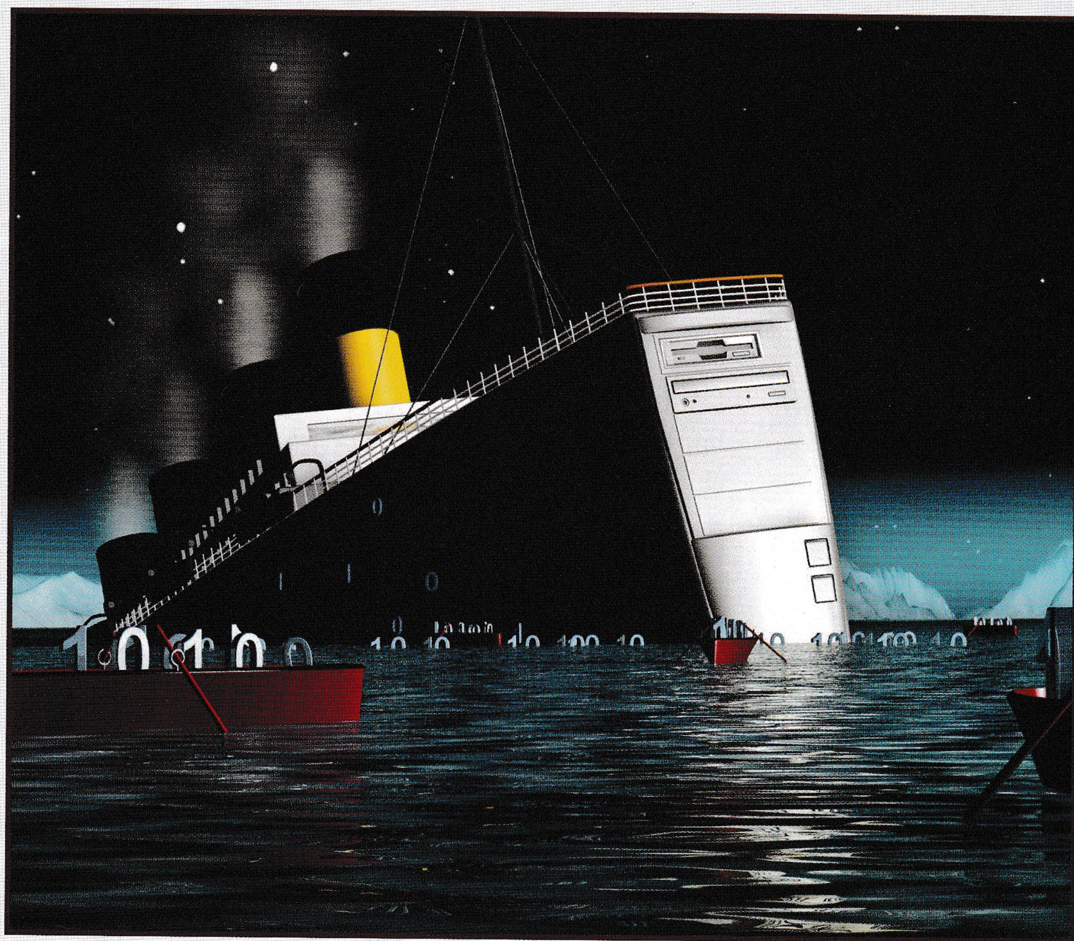
九、感慨 工作时间一年整

年华似水流 转眼又是春风柔。GOH的游戏人生涯度过了第一年。在一年中，有太多的风风雨雨，喜怒哀乐。刚入职的紧张，接手工作的不安，上级首肯的喜悦，放弃方案的悲哀，产品发布的欣慰，犯下错误的懊恼一都是GOH的宝贵经历。不管怎样，战果已经属于过去了。如何“继往开来，开拓无前”才是GOH要考虑的问题。

过年前，公司举行了联谊活动，大家玩得不亦乐乎。虽然已经知道过完年后部分同志因为各种各样的原因就要离开公司了，但这一年来他们带给GOH的关照和帮助GOH是不会忘记的。回首年初GOH浑浑噩噩刚踏入公司大门的那天，如今GOH已经成长为一个精明的游戏人了。其中当然少不了GOH自身的努力，更离不开各路兄弟们的耐心教导。QA、美术、程序……尽管策划不是他们的本职工作，但他们同样毫无保留地将自己所会的传授给了GOH。可以说，没有他们GOH就不会留到今天。

虽然近年国内游戏公司是起了一家又一家，也是倒了一茬又一茬，能数得上过得不错的公司实在也不算多。坦白说，GOH对于自己和公司的未来多少也是有着担忧的。经过一年的风风雨雨，GOH也或多或少地看出了这个公司或者说这个行业当前的一些弊端，投资人的急功近利，对开发的无理干涉是常见的问题所在。毕竟游戏开发在国内是新兴行业，要彻底解决问题暂时是不可能的，只有在发展中逐一地发现、解决、回避了。

对于个人，GOH还是那个循环：“学习——进化——再学习”。



虽然只是短短一年，游戏圈已经起了不小的波澜，那些以前在GOH眼中小品级的游戏已经渐渐挑起了大梁，游戏的用户也已经从十来岁的孩子扩展到了老幼皆宜，很多事情都是GOH没想到的。同时，开发技术更是日新月异，好多新的名词GOH听都没听说过。GOH清楚，如果再不抓紧学习，恐怕要不了多久就会给淘汰了。不仅是技术，营销、处世，还有很多很多的知识需要吸收消化。而面对即将到来的新年，GOH惟有更加努力而已。借用一句老话：“道路是曲折的，前途是光明的”。成功=自信+实力+耐心+运气。不论梦想是否能够实现，GOH还是会沿着自己的路走下去。明天，明天一定会更美好。



隐藏剧情

天有不测风云，此话一点不假。过完年后，笔者因为意外受伤不得不暂时在家休养。然而就在病假的几个月里，公司发生了巨变。因为版本开发一直不顺，加上对产品期望度过高，产品迟迟不能上线运营，导致公司盈利仍然为零。同时，BOSS为了贯彻他的“加强运营减少技术”的思想，在这种情况下，BOSS采取了常见的手段——裁员。首当其冲的是技术部分，几个核心程序陆续被叫去小黑屋谈话，几天后就失去了踪影。于是，剩下的人开始人心惶惶，主动辞的辞，跳的跳。很快，战火烧到了其他部门。策划也是重点整治对象，算上新来不到一个月的，一个多月七人的策划组就离开了四个。这除了本身策划的问题外，BOSS对项目的横加干涉也是造成如今局面的主要原因。随后，美术、QA也陆续有人离开。

实际上，早在去年10月份左右公司的气氛就有了微妙的变化。由于第一个版本开发不顺及反响一般，员工的士气就已经开始低落，BOSS本身对技术并没有深刻了解，许多技术上的实际难题在BOSS眼中只是策划和技术人员的借口。而BOSS暗地表示：“除了运营，一切都可以交由外包开发。”此事一出，更是火上浇油。按如今的情况看，确实已经有员工富余，长期闲置的后果就是与其等着被开不如另择良木而栖。而BOSS缩减人员的举动毫无疑问使得公司炸开了锅。

■文/阿修罗 ■编/D・S

钢铁的密码

——《机战原创世纪合集》剧情解读&世界观剖析

“原创世纪”是什么？对于许多新晋的“机战犯”而言，或许直到通关仍对这个概念模棱两可吧？这就要从制作公司Banpresto说起。

最初，Banpresto是一家街机厂商。它主要经营的项目之一就是娃娃机这样的Prize Games，玩家可以通过玩这类街机换取各种不同的奖品。这类街机最能吸引玩家的地方就在于丰富多彩的奖品，而这些奖品中包含了大量玩家所熟悉的动漫角色，各个角色的Fans对于收集这些奖品自然也乐此不疲。在生产这些奖品的时候，Banpresto与拥有各大动漫角色版权的厂商建立了良好的合作关系，这也为后来它推出融合不同作品的Cross Over型角色游戏打下了基础。

当Banpresto开始制作融合不同版权作品的游戏时，为了让不同作品能够更好地揉和在一起，它们设计了一些全新的世界观及人物，并借助这些原创的要素达成Cross Over的目标。而这些原创的要素随着作品的增多而不断累积，最后发展出了一个不亚于各个版权原作的庞大家族，这就是“原创世纪”。

原本Banpresto的Cross Over作品有集合了众多特摄英雄的“《コンパチヒーロー》系列”和集合了大量机器人动画的“《超级机器人大战》系列”。但是近年来“《コンパチヒーロー》系列”逐渐式微，已经很久没有推出新作了，后起之秀的《机战》反而人气越来越旺，受到玩家欢迎的原创角色也越来越多。因此，“《超级机器人大战 原创世纪》系列”就此应运而生，而最近的《原创世纪合集》则是综合了这些架空剧情后特制的总集篇，可说是对这个系列的一个总括。现在，就请广大“机战犯”们一起来重温这段难以忘怀的魂之轨迹吧。



一、《原创世纪合集》剧情综述

第一章 Episode1 Divine Wars

帷幕

新西历170年代，距离人类开始大规模迁徙大空已经将近两个世纪的时间了。然而，人类的生活方式与旧西历时代21世纪初相比却没有太大的变化。这都是因为旧西历2012年两颗大型陨石坠落在莫斯科和纽约所引起的破坏和混乱，造成了人类文明进步的一时停止。

新西历179年。外宇宙探索战舰飞龙号在太阳系冥王星外宙域遭到来历不明的机动兵器袭击。在这些外星兵器面前，飞龙号以及同行的护卫用机动兵器"巨盾(ジガンスクード)"毫无还手之力，勉强撤回太阳系内部。人类踏出太阳系的脚步又一次被无情地打断了。

同年，第3颗大型陨石坠落在南太平洋马克萨斯群岛海域。后来被命名为"Meteo 3"的这颗陨石在与地面撞击前，进行了不寻常的减速运动，因此并没有对环境造成严重的破坏。根据地球连邦政府的调查团对Meteo 3调查的结果显示，这颗陨石实际上是人工制造的物体！更惊人的是，陨石内部封印着对于人类来说完全未知的物质以及技术情报！这些未知的技术和物质被统称为"超文明技术(Extra Over Technology)"，简称"EOT"。在"EOT特别审议会"和"EOTI机关"严密的情报管理下，关于EOT更加深入的调查开始了。而这些情报都是一般市民所无法得知的。

随着调查的深入，EOTI机关的代表人物比安·佐尔达克博士得出了这样的结论：地球外存在的智能生命有可能会对地球展开武装侵略。这个结论被递交到了地球连邦政府和地球连邦军的高层人员面前。新西历179年，为了对抗将来可能出现的敌人，人型机动兵器"Personal Trooper(简称PT，国内多译作独行骑兵)"的开发工作在极其隐秘的情况下开始了……



接触

新西历180年，在EOTI机关暗中的技术支援下，毛氏工业公司仅用了一年时间就制造出了人类历史上最初的3台PT(PTX-001/002/003)，并将其命名为"亡灵(Gespenst)"。亡灵型PT的综合性能基本达到、甚至超过了预期的水准，后续的机种也陆续进入了开发设计阶段。同时，为了测试机体的性能、做成适合普通机师使用的PT操作系统，地球圈中最有实力的王牌机师被集中到了一起，成立了特殊战技教导队。



新西历183年前后，特殊战技教导队成员、殖民卫星统合军王牌机师艾尔扎姆·V·布兰修坦少佐在月球附近宙域进行亡灵型PT的量产试作机亡灵Mk-Ⅱ(PTX-007)的宇宙空间运动性测试时，遭遇了不明机动兵器的袭击。艾尔扎姆凭借个人的操作技术，依靠完全没有装备任何武器的亡灵Mk-Ⅱ击坠了数台敌机，并成功捕获了其中一台作为研究材料。这次战斗是人类与外星人有记录的第二次接触，是人类第一次在对外星人的战斗中获得胜利的转折点，也证明了利用PT对抗外星人机动兵器的可行性。在战斗中，艾尔扎姆按照外形将他所遭遇的敌机命名为"臭虫(BUGS)"，编号为AGX-01。

第二次接触后，外星人——虚空使者(Aerogater)的侦察机开始频繁地在地球圈出没，主要目标是地球的军事基地和各大研究设施，军方记录了多起遭遇事件。新西历184年，特殊战技教导队队长卡维·劳在进行初代亡灵2号机的宇宙空间测试时失踪。同年，特殊战技教导队解散。

此后，为了进一步提升PT的战斗能力、开发更高性能的PT，在地球圈防御委员会的诺曼·斯雷少将的授意下，地球连邦军极东支部伊豆基地和北美支部兰利基地分别开始着手进行SRX计划和ATX计划。

胎动

新西历187年，地球连邦军极东支部伊豆基地。毛氏工业的新型可变式PT猛禽(PTX-006·Type L)在大气层内进行飞行测试时，因为基地代理指挥官汉斯·威帕无端要求进行尚未完成的变形动作而发生意外事故坠毁，担任试飞工作的南部响介在事故中侥幸生还。事故的处理结果是，猛禽(Type L)被汉斯退回了毛氏工业并抹消了登录数据，南部响介则被当作包袱甩到了北美支部兰利基地。而这一切，都是汉斯·威帕所设计的陷阱……

不久之后，在东京幕张举行的街机游戏《Burning PT》的全国决赛现场，虚空使者的"臭虫"部队突然出现。游戏大赛的亚军伊达隆圣无意中启动了"偶然"出现在会场的量产型亡灵Mk-Ⅱ(Type TT)击退了敌机。战斗结束后，自称英格拉姆少佐的军人将隆圣带到了伊豆基地。他告诉隆圣，私自启动军方的测试PT是很严重的罪行，隆圣只有答应加入他所领导的SRX计划才能够免去罪责。在英格拉姆允诺解决隆圣母亲的住院费用问题后，伊达隆圣正式加入了SRX计划。但是，他并不知道，这一切都是英格拉姆一手安排的。

加入SRX小队后，隆圣和美女队长古林彩、天才机师莱迪斯做了队友，而英格拉姆则担任他们的教官。经过数次磨练之后，隆圣终于慢慢领悟到了军人和百姓之间的不同之处……另一方面，南部响介来到兰利基地后，加入了普伽少佐领导的ATX小队，同队的队友还有艾克塞莲少尉和布鲁克林少尉。在经历很长一段时间的考核之后，南部响介等人一起被选做了ATX计划所制造的试作机的驾驶员。

然而，地球圈的局势却在此时变得混乱起来。在与EOTI机关独自研发的空战用人形机动兵器"武装机组(Armored Module)"进行了数次遭遇战后，SRX和ATX两个小队终于在南极卷入了一场剧烈的变故中：天才博士比安·佐尔达克所领导的EOTI机关宣布改名为"圣十字军"(Divine Crusaders，简称"DC")，并向地球连邦政府宣战。在南极基地，DC的白河愁博士驾驶强大的古兰森瞬间消灭了在场的地球连邦军，以及秘密前来与EOT特别审议会高层进行和谈的外星来访者母舰，并重创了连邦军的新型宇宙战舰宇宙方舟级1号舰白金号。在古兰森霸道的力量前，在基地担当会见护卫工作的SRX小队毫无还击之力。幸好在紧要关头，一架神秘的人型机动兵器突然闯入打消了白河愁的战意，隆圣他们才得以幸免于难。此后，古兰森与那台神秘机体双双离开了战场。



序曲



南极事件后，DC向全地球播放了宣战公告，并将外星人正在威胁地球的事实告诉普通百姓。接着，他们立刻对连邦军的各大军事基地展开了大规模的袭击。伊豆基地和兰格雷基地作为要冲，自然受到了极其猛烈的攻击。由于殖民卫星统合军与DC结成了实质上的联盟，在宇宙几乎毫无兵力的连邦军瞬间被压制，卫星等重要设施完全落入了敌人手中。虽然在地面上连邦军的数量占优，但是失去了卫星通讯网后，其指挥系统陷入了一片混乱。而且在PT尚未能普遍配备到主力军队的情况下，传统的坦克飞机根本无法和DC的AM部队相抗衡。虽然SRX小队和ATX小队做了顽强的抵抗，但是面对敌人放出的大量广域先制攻击兵器MAPW，他们不得不选择了脱离基地。脱离途中，ATX小队遭遇了艾尔扎姆率领的统合军部队。与艾尔扎姆同为旧教导队成员、并且是很好的朋友的曾伽孤身深入敌阵，与ATX小队失去了联系。



SRX小队与伊豆基地的残存PT部队一起，搭乘宇宙方舟级2号舰钢铁号展开独立行动。而ATX小队则与之前在南极合流的飞龙改部队一起飞向了宇宙。这两支部队都是由连邦军内最新锐的战舰和PT组成，因为只有它们才能够完成这个任务！伊豆基地的司令雷卡和钢铁号的舰长水无濑大铁决定孤军突入DC的大本营——冥王岛，虽然DC的主力部队正在向连邦政府所在的日内瓦集合，但是这次行动也绝对不会是一帆风顺的。

而飞龙改原本计划前往位于月球的毛氏工业公司本部，但驾驶古伦加斯特零式的曾伽却拦在了他们的面前。虽然响介等人暂时击退了曾伽，他们却从R-GUN的机师威莱塔那里得知，毛氏工业公司总部已经落入了统合军的手中，幸好社长毛琳和慕容常务已经安全转移到了建设中的防卫要塞月球摇篮中。于是，飞龙改转向月球摇篮接受补给。经过调整之后，飞龙改的舰长雷菲娜公布新的行动计划：夺回宇宙空间站“天柱”。那里安装着卫星通信网的预备控制装置，如果能够将它从统合军手上夺回来的话，就能够恢复地球连邦军的通信机能，对战争的局势能够产生很大的影响。

经过一番波折，飞龙改不仅夺回了对天柱的控制权，还因缘巧合地救下了被统合军软禁的原统合政府总统布莱安·米德克里德。但是就在这时，殖民卫星统合军的大部队已经开始从统合政府所在的艾尔皮斯卫星向地球出发了。为了阻止统合军大规模降落地球与DC展开正式的联合军事行动，飞龙改突袭了艾尔皮斯。断了统合军的后路之后，他们再度直接向统合军的旗舰“马哈特”进行突击。而与此同时，钢铁号也突破了DC的重重阻碍，来到了DC的大本营——冥王岛。

以少数精锐的部队对敌方的中枢进行快速突袭，所谓“擒贼先擒王”说的就是这种战术。但是，等待钢铁号和飞龙改的，却是堂堂正正等待他们来挑战的比安·佐尔达克、统合军的总司令迈亚·V·布兰修坦以及变成了敌人的曾伽。壮烈的决战之后，众人终于明白了比安以及迈亚的真正目的：借助武力统一地球的军事力量来组织一支足以能够对抗外星人的部队。他们之所以对钢铁号、飞龙改三番五次地手下留情，都是因为他们从这两支突击队身上看到了另外的可能性！虽然比安和迈亚的初衷是为了地球的，但是他们所选择的实行手段是无法得到认同的。因此，在将地球的未来托付给伊达隆圣和南部响介这样的年轻人后，他们离开了这个世界……



由于比安和迈亚战死前已经下达了投降的命令，所以DC和统合军占领日内瓦的行动就此终结了。宇宙方面，在前统合政府总统布莱安的安排下，基本上重新恢复了秩序状态。地球方面，DC的残余部队以及部分未投降的统合军残部则纳入了前DC副总帅阿德拉的指挥下。而这一批DC残党军则受到了位于非洲大陆的大地摇篮重要人物伊格莱特的支援。地球连邦军的指挥系统在战后虽然有所恢复，但是依然无法完全对抗DC残党军。而同时，EOT特别审议会的卡尔议长则在暗中企图完全控制连邦军的上层官员。在这种情况下，宇宙和地球都再度受到了虚空使者的小规模袭击。大家开始意识到，DC战争只是一个前奏曲而已。从现在开始，他们必须担负起比安和迈亚托付给他们的使命：从外星人的手中保卫地球！

迫近

从DC残党军手中救下了拥有预知能力的瑞克森特公国公主夏茵后，SRX小队和ATX小队先后来到了伊豆基地。在这里，SRX计划的负责人英格拉姆突然做出了一个让所有人都感到惊讶的决定：让SRX小队和ATX小队进行实弹演习！虽然ATX小队和SRX小队在DC战争中分别在宇宙和地面为连邦军带来了关键性的胜利，但是两个小队互相之间还是第一次见面。而这第一次见面居然就是丝毫不能大意的实弹演习！虽然SRX小队的机体在性能上略占优势，但南部响介和艾克塞莲也都是久经沙场的老兵，因此两者可以说是势均力敌。只有SRX小队方面的水羽楠叶，这位刚从看护兵转到机师岗位的少女根本无法操纵好尚未完全调整完毕的古伦加斯特弐式。而ATX小队方面的布鲁克林虽然是美国人，但是却很有武士道精神，不愿单方面攻击古伦加斯特弐式，选择了放弃战斗。

虽然这次测试让两个小队互相了解了对方，但是英格拉姆如此安排的真正目的依然令人生疑。然而，很快大家就不得不将注意力转移到别的地方去了。因为虚空使者的自动行星要塞奈比伊姆突然通过空间转移出现在了L5宙域。地球方面把这个要塞的代号命名为“白星”。为了调查白星，钢铁号与飞龙改一起来到了L5宙域。他们在白星附近遭遇了比安的女儿琉妮·佐尔达克，两方不打不相识，为了对抗外星人而把力量结合在了一起。然而，就在他们要继续展开对白星的调查时，连邦军总指挥部发来了让他们立刻返回伊豆基地的命令。同时，白星向地球发出了一个月内解除所有武装并向他们投降的宣战通告。对外星人的战斗就要开始了！

根据在日内瓦举行的地球圈防御会议讨论的决议，主战的诺曼少将在一个月的时间内抓紧着手准备对虚空使者的反攻，而主和的EOT特别审议会则会通过自己的渠道与外星人进行进一步的沟通。而钢铁号和飞龙改则被命令负责镇守日内瓦，实际上是EOT特别审议会想要特别监视这两支部队的动向，防止他们破坏自己的投降计划。得到命令的钢铁号与飞龙改从伊豆出发，经由欧亚大陆前往日内瓦。在路上经过几次小规模战斗后，他们终于在日内瓦与DC残党军遭遇了！

在阿德拉领导下的DC残党军，其目的已经不再是为了守卫地球而战，阿德拉将它完全变为了自己征服世界的棋子！为了占领连邦政府的大本营日内瓦，他出动了搭载有特殊人机界面的瓦尔西昂量产机来阻挡钢铁号和飞龙改。但是，比安和迈亚早就预见到了事情可能会演变到这个地步。为了阻止DC和统合军残党的暴走，他们安排了曾伽等人潜伏在了残党军的内部。关键时候，曾伽出现，和钢铁号、飞龙改部队一起镇压了阿德拉等人的暴行。至此，DC的残余部队主力全部被消灭或者投降。圣十字军宣告彻底瓦解。

但是，连邦政府本部所在的日内瓦也因为这次战斗而受到了致命打击。EOT特别审议会成员、地球圈安全防御会议的成员在战斗中死伤过半。诺曼·斯雷将军以个人权限解除了之前主和的EOT特别审议会所下达的禁止与虚空使者交战的命令，因为敌人虽然制定了一个月的期限，但是并未保证这一个月内不发动主动进攻。果然，就在日内瓦的战斗结束没有多久之后，包括日内瓦在内的世界数个各大城市一起受到了虚空使者的突袭。

而在钢铁号和飞龙改面前出现的，是从未见过的虚空使者新型机体。古林彩通过念动力感知增幅装置察觉到这种新型机体内传出了强大的念动力，这证明新型机和之前记录的虚空使者无人战斗机是不一样的，是有机师在进行操纵的。而英格拉姆少佐则通过敌人的动向分析出了对方可能使用MAPW兵器对日内瓦进行广域攻击的结论。事实证明，英格拉姆的分析是正确的。钢铁号和飞龙改面对数量众多、利用空间转移装置突然接近的MAPW兵器也没有办法应对，只能撤离战场，眼看着日内瓦被彻底消灭。据事后统计，世界各地有数个大都市遭到了同样的毁灭性攻击，但是这些都市都没有连邦军的指挥机构或者驻军基地。此时距离虚空使者的最后期限还有15日。经过这次袭击后，连邦政府和连邦军在巴黎设立了临时办事处，由布莱安担任临时总统。同时，政府做出了不接受虚空使者的降服劝告、展开“SRW作战”的最终决定，各地开始大规模生产原来DC和统合军的主力兵器AM利昂。



真相

钢铁号和飞龙改方面，英格拉姆根据目前形势做出了进行超级机器人SRX的合体试验。原本作为PT存在的SRX小队3台机体，如果能够顺利完成这次试验，就能够合体成为特机级别的SRX，这将使得我方的战斗能力得到进一步加强。为了完成这个试验，钢铁号和飞龙改来到了北京。然而，就在合体试验开始前，虚空使者的战机突然发动了袭击，他们甚至投入了新型的人型机动兵器。战斗中，英格拉姆突然做出了SRX小队立刻进行合体的决定。完全没有进行过演习的SRX小队按照命令进行合体，但是却因为3号机的古林彩无法承受合体时的念动力负担而失败了。此时，英格拉姆露出了真面目：原来他是虚空使者为了调查地球人所拥有的特殊能力和技术而被送过来的间谍！不仅如此，英格拉姆看到SRX合体失败，就击坠了R-3，因为在他眼中不能承受合体压力的古林彩只是一个"失败作品"。

英格拉姆的突然叛变让所有人都显得措手不及。幸好艾尔扎姆驾驶宇宙方舟级3号舰黑金号赶来支援，才让众人得以缓一口气。最后，虽然众人击坠了英格拉姆所驾驶的R-GUN，但是他却被虚空使者的后援接应走了，同时还掳走了古伦加斯特贰式和水羽楠叶。英格拉姆的叛变对于钢铁号和飞龙改的所有人来说，都是一个相当沉重的打击。但是他们的脚步并不能停留在原地。在之后的几次交锋中，他们夺回了古伦加斯特贰式和被催眠控制的水羽楠叶，SRX也终于在战斗中完成了合体试验。此外，他们还粉碎了EOT特别审议会卡尔议长向外星人出卖地球的阴谋，卡尔本人以及他的赞助者——也曾经赞助过DC和统合军的战争商人石动怜二在战斗丧生。

经过一连串的战斗，众人得出一个结论：虚空使者的目标正是钢铁号和飞龙改这两支部队。为了给SRW作战争取足够的准备时间、吸引敌人的注意力，钢铁号和飞龙改将直接前往敌人所在的宇宙空间。在那里他们先后遭遇到了驾驶着经过虚空使者改造的元祖亡灵2号机和R－GUN Rival。而英格拉姆的真正目的也越来越让人感到疑惑：他一面主动攻击钢铁号和飞龙改，一面又处处手下留情，又暗中在战斗中给出很多关于虚空使者真相的暗示。在击坠了元祖亡灵2号机后，大家终于明白了虚空使者的真正目的：捕捉地球人作为标本，通过精神控制等手段将地球人转变为自己的战斗力。至于技术水平高出地球很多的外星人为什么要采用如此复杂且没有效率的手段，到最后大家还是没能弄明白。

而地球与虚空使者之间的最终决战也终于开始了！SRW作战分为4个阶段：第一阶段，连邦军的PT・AM・宇宙战斗机部队将对虚空使者进行佯攻，同时利用HOS干扰装置扰乱敌人的雷达探测系统；第二阶段，停留在第2防卫线上的连邦军舰队向白星前进，同时发射MAPW兵器以及搭载了MARV的核弹头导弹；如果第二阶段作战失败，那么舰队将继续接近白星本体，由飞龙改和钢铁号分别发射超重力冲击炮及特洛尼姆爆击炮进行直接攻击；如果第三阶段的攻击依然未能奏效，则将由钢铁号及飞龙改搭载的PT特殊部队直接进入白星内部进行破坏。第四阶段是SRW作战的最终阶段，也可以说是人类的最后手段。进行到这一步的时候，人类将再也没有退路可以选择了！

虽然大家都不希望战斗进入第四阶段，但是实际的情况却不容乐观。作战第一阶段顺利完成后，第二阶段的MAPW及核弹攻击在白星的积层结界面前却完全没有产生效果。作战被迫转入第三阶段：舰队开始向白星突击。然而，虚空使者却利用空间转移装置放出了大量导弹，重创了地球方的舰队，诺曼少将坐镇的旗舰大方舟号也在战斗中被击沉。为了减少己方部队的伤亡，大铁和雷菲娜舰长做出了省略第三阶段的决定：直接利用两艘母舰的最强炮击进行零距离射击，将白星的防御结界一举贯穿。靠着钢铁号舰首部分可以分离的特性，两舰顺利完成了任务并且安全脱离。而作战也正式进入了最终阶段……



毁灭



在白星内部，等待众人的是虚空使者的指挥官们——大家现在已经知道了，这些人并不是真正的巴尔玛星人，他们都是经过精神控制的地球人。而英格拉姆，他既不是地球人也不是真正的巴尔玛星人，他是巴尔玛制造的专门用来执行这次任务的人造人。所有这些虚空使者都受到了"裘迪卡的枷锁"控制，轻易无法摆脱。然而，就算知道了这些，响介他们还是必须作战到底，这都是为了地球的未来。当英格拉姆的R-GUN Rival被击坠的瞬间，他终于摆脱了裘迪卡的枷锁，找到了真实的自我，也回忆起了自己真正的使命。虽然此刻他离开了这个世界，但在未来的某个时刻，他或许会以别的形式再度成为隆圣他们坚实的后盾也不一定……

时间不允许大家感伤，在破坏了白星的中枢部位后，虚空使者的机械部队停止了行动。然而当PT部队安全撤出白星之后，他们却再次受到来自白星的攻击，而本来以为已经停止活动的白星也开始向地球方向进行移动。就在大家感到惊讶的时候，一台超大型的机动兵器从白星内部出现了！这台机体就是白星的核心控制装置——裘迪卡。而操纵这台机体的，就是虚空使者的统率者蕾比・杜勒。蕾比向钢铁号和飞龙改的众人说明了真相：地球人是银河系中最优秀的战斗种族，虽然地球的科技水平还很低，但是作为兵器的素材却是最佳的选择。所以虚空使者要大量捕获地球人，对他们进行精神控制，把地球人转变为自己的兵器。蕾比向众人发出了最后的劝降通告，只要众人臣服于她，就可以作为巴尔玛的兵器存活下去，否则就会被强大的裘迪卡消灭！

对于隆圣来说，对于响介来说，对于钢铁号和飞龙改的每一名成员来说，回答都是一样的：不！决战就此开始了。裘迪卡虽然十分强大，但是大家背负着的是地球的未来，所以绝对不会失败！很显然，蕾比低估了自己所面对的这些勇士的力量。而且她也忽视了一个问题：实际上她自己也并非真正的巴尔玛星人。蕾比和其他虚空使者一样，都是受到裘迪卡的枷锁精神控制的地球人，而她的真正身分就是古林彩的妹妹——古林舞！最终，在隆圣等人的集中火力下，裘迪卡也只有被击坠的份。

但是，巴尔玛人早就安排了保险措施：当白星和裘迪卡两者都被破坏的时候，对象的文明水平就超过了巴尔玛人的预计，他们所设置的最终安全装置将自动启动，彻底毁灭这个文明。而这个安全装置就是最初被送到地球、被地球人称为Meteo 3的人造物体"赛普塔金"！在白星、裘迪卡以及其他虚空使者机械部队停止活动的同时，位于冥王星的Meteo 3开始活动，它开始不断巨大化，并且不断吸收及复制附近的连邦军部队的机体。如果让这"最后的审判者"离开冥王星前往其他地区，地球的文明势必遭到致命的打击。而驻留在冥王星的连邦军部队根本无法阻止赛普塔金的行动。此时，惟一能够与之对抗的，就只有战胜了裘迪卡的钢铁号和飞龙改部队了！丝毫没有犹豫的时间，回收了PT部队后，钢铁号和飞龙改立刻突入大气层向冥王星进发。虽然刚刚经历过一场大决战，但是现在众人还必须面对这个巨大的敌人以及它所复制出来的各种机动兵器。战斗是艰苦的，但是胜利是必然的！随着赛普塔金的破坏，白星彻底停止了行动。人类对抗外星人的L5战役终于正式结束了！

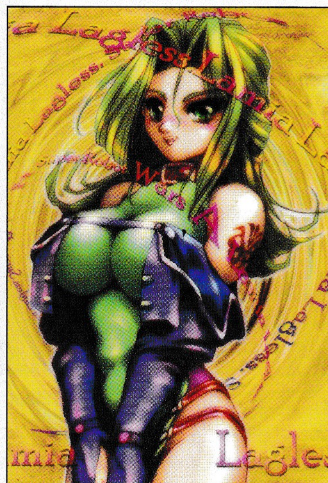
战事总算告一段落之后，钢铁号和飞龙改的众人又分别配属到了不同的地方。飞龙改及其PT小队将返回位于小行星带的伊卡洛斯基地，以部署外太空防卫网，防止其他外星人对地球的侵略。而钢铁号则仍旧归还到伊豆基地。ATX小队将再度返回北美兰利基地帮助重建，水羽楠叶也决定留在ATX小队。SRX小队依旧驻留在伊豆基地，威莱塔代替英格拉姆成为了SRX小队的队长。战后，连邦军急于将机动兵器大规模量产，所以冻结了ATX计划和SRX计划，不过现有的古铁、R－1等机体凭借着DC战争和L5战役的战功而免除了被解体的处分。

战争虽然暂时结束了，但是战后的重建工作却更加艰巨。而在人们看不到的地方，新的影子已经开始蔓延了……

第二章 Episode2 Inspector

再燃

DC战争和L5战役结束后，布莱安·米德克里德临危受命，正式成为连邦政府的总统。他在东京宣言中向全世界宣布了L5战役的真相，公布了威胁地球安危的外星人的存在。布莱安总统号召地球圈团结在一起，并公布了对连邦军进行组织改编及增强军备的“圣盾计划”。在这个计划的名义下，人型机动兵器开始进行量产化，新型机体的开发工作也再度展开，地球圈防御网也得到了强化。



新西历187年，L5战役结束半年后。

搭乘宇宙方舟级1号舰白金号前往墨西哥高原进行DC残部讨伐任务的ATX小队，在无意中遭遇了受到DC残党军袭击的神秘机体弓天使。这台据称是制造AM利昂系列的石动重工最新型机体的弓天使，从外形到内构，完全不像是AM，不由得让人怀疑其真正来历。而弓天使的机师拉米娅·拉鸟莱斯的行为举止以及说话方式更是让谨慎的南部响介百般生疑。但是，石动重工动用了上层的关系，将弓天使和拉米娅配属到了ATX小队。

中途改变任务目标的ATX小队来到了休斯敦基地，因为这里受到了DC残党的袭击。不过等他们赶到的时候，DC残党已经成功捕获了配备在这个基地的新型PT量产型凶鸟Mk－Ⅱ。所幸的是，在这个基地进行测试TD计划的实验机并没有落入敌人手中。支援完休斯敦基地后，ATX小队继续前往墨西哥高原执行原定的任务。在这里，他们被敌人的别动队拖住了脚步，DC残党的主力部队则趁着战斗的时候从海路向太平洋前进，离开了北美大陆。

ATX小队和白金号一路追击别动队来到了夏威夷。驻扎在希卡姆基地的连邦军新编特殊战技教导队此时也受到了这支别动队的袭击。虽然教导队的队长北村开，队员莱迪斯、拉图妮都是拥有高超技术的机师，但是敌方凭借高性能的反雷达装置进行了突袭，夺走了正在测试中的新型PT“隼”。而当时驾驶隼的拉图妮发现，在这支DC残党的别动队中，竟然有自己过去在PT机师养成学校“School”中的同伴……



经过这次事件后，特殊战技教导队也暂时被配属到了白金号，和ATX小队一起对DC的别动队展开追击。然而，在追击途中，白金号遭到敌人的伏击。幸好大铁舰长的钢铁号及时赶到，帮白金号解了围。大铁舰长带来了连邦军总司令部的新命令：白金号暂时退出战线，ATX小队及教导队转属至钢铁号，继续追击任务。

而这一次，这支大胆的DC别动队将目标锁定在了连邦军极东支部的伊豆基地。此时，毛氏工业公司所制造的R－1简化量产型PT“AI－Blade”正由伊达龙圣在这里进行测试。敌人很显然小看了伊豆基地的实力，在隆圣、威莱塔和伊鲁姆的奋力作战下，敌人的进攻被击退了。

但是，紧要关头敌人的潜水母舰却避过了基地的雷达系统突然出现，并施放了大量导弹。眼看对空防御系统无法完全排除导弹的攻击，钢铁号及时赶到，保住了伊豆基地的安全。但是敌人却趁机摆脱了连邦军的追击。

随后，己方部队捕捉到了这支DC别动队的动向：他们正在向目标地区前进。接到命令的隆圣等人也编入了钢铁号的行列，对敌人展开了追击。敌人这次来到了位于蚩尤冢的LTR机构挖掘现场，目的是LTR研究中的超古代兵器超机人。然而，这一次他们却遭遇到了一种未知的神秘敌人。当钢铁号赶到后，DC别动队立刻撤退出了战场，把烂摊子留给了钢铁号。战斗结束后，大铁舰长从LTR机构的负责人安西绘里那里得知了超机人相关的情报。超机人以及神秘的未知敌人究竟有什么联系，现阶段没有人能够给出这个答案。

在钢铁号追击DC别动队的时候，DC残党的大部队已经来到了非洲的大地摇篮。现在，伊格莱特博士负责管理着这里的一切，正是他接受了DC残党的投降。除了DC残党军，伊格莱特还收留了另外一支部队——温德尔·毛扎大佐所率领的“影镜”。这支拥有大量机动兵器的部队将对今后地球圈的形势产生极大的影响。

而此时在宇宙，刚刚从小行星带返回



逆袭

地球圈的飞龙改就遭到了机动兵器群的袭击。可疑的是，这个机动兵器群中包含了虚空使者的“臭虫”，连邦军的螺旋战机以及量产型凶鸟Mk－Ⅱ，成份极为复杂。在检查了捕获的敌机驾驶舱后，众人发现驾驶这些机体的居然是人造人——这显然是超过了地球现有水平的科技技术才能达到的。种种迹象表明，地球又一次开始面临不可预知的危机了！

地面上钢铁号接到了上级的命令，参加扫荡DC残党部队的“打地鼠”作战行动。而艾克塞莲、隆圣的任务则是带着俘虏的原School成员阿拉德一起升上宇宙与飞龙改合流，然后前往月球领取毛氏工业公司新制造及调整完毕的机体。然而，事情并不如众人想象中进展得那么顺利。先是钢铁号在执行任务途中遭遇了拉图妮在School的姐姐樱花，而樱花更驾驶着本不应该存在世界上的AI－Blade的量产完成型机体R－Eins作为敌人出现在了他们的面前。然后，艾克塞莲和响介也先后在宇宙和地面遇到了自称“原生种”的神秘敌人。而月球的毛氏工业公司本部甚至受到了来历不明的机动兵器混编部队的袭击，敌人的指挥官机更是完全没有数据记载的怪兽型特机。

扫荡作战方面的情况更是不容乐观：在连邦军展开正式作战前，DC残党军就进行了反攻——大量装备了泰斯拉·驱动装置的量产型亡灵Mk－Ⅱ的突然出现让连邦军弄了个措手不及。在连邦军已经将量产线从亡灵全面转向利昂的今天，没有人知道DC残党军是在何处制造了数量如此庞大的、经过改造升级的旧式机体。因为DC残党军这突如其来的反击行动，连邦军不得不将打地鼠行动升级为了全面反击的沙漠风暴行动。

但是，作战中，一台使用斩舰刀的神秘特机出现在各地战场，让连邦军毫无还手之力。更加可疑的是，驾驶这台机体的人的声音竟然和曾伽一模一样！最终，连邦军的沙漠风暴作战完全败给了DC残党军的沙漠十字架行动。以这次胜利为契机，盘踞在大地摇篮的DC残党军总指挥官邦·巴·琼发表了公开宣言，他向世界宣布新生的圣十字军(新DC)就此诞生。于是，新一轮的战火正式拉开了序幕。

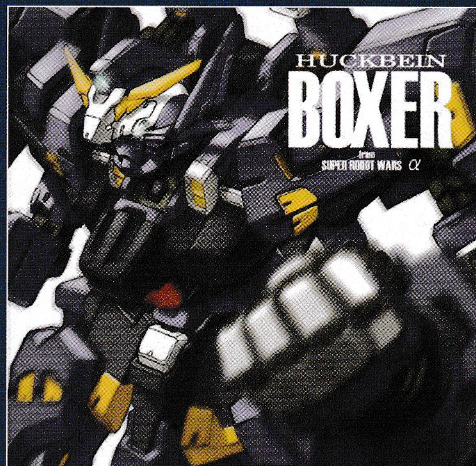
浮沉

新DC成立后，依然在非洲大陆漫长的战线上保持着和连邦军的拉锯战。即使如此，他们还是能够抽出更多兵力针对连邦军的弱点进行打击。首先，他们把连邦军的本队逼回了意大利的阿维亚诺基地；然后，他们占领了拥有丰富金矿的瑞克森特公国。瑞克森特的公主夏茵不得不逃出国境，幸好钢铁号及时赶到才免去了成为新DC人质的灾难。

而此时，正在调查白星的威莱塔、基利亚姆、琉妮以及飞龙改则遭到了另一批敌人的袭击。这批敌人从L5战役之后不久就开始在宇宙活动，秘密捕获了很多连邦军的机体。而他们的真实身分则是不同于虚空使者・巴尔玛人的另外一批外星人！这批外星人自称INSPECTOR，号称文明监察官。而他们公然出现的目的只有一个：占领白星，利用其内部残留的虚空使者设备制造自己的部队！敌人的中核是4台强大的特机，飞龙改势单力薄，根本无法对抗，只能进行战略撤退。

但是监察官似乎并不满足于白星的生产力，随后他们还袭击了月球摇篮和毛氏工业公司的本部。为了不让宝贵的技术情报落入监察官的手中，社长毛琳做出了放弃公司本部的决定。她命令立刻将现有的试验机运离月球，同时在公司的资料库中设置杀伤性超强的电脑病毒。但是，敌人的动作实在太过迅速。搭载有试验机的运输队还没能离开公司本部多远就遭到了敌人的拦截，对方甚至出动了指挥官机"灰羚羊"。眼看重要的试验机就要被敌人掳走，冰川谅斗紧急启动了凶鸟系列的最新型号，搭载了特洛尼姆引擎的Mk-Ⅲ。但即使是凶鸟Mk-Ⅲ，在未能够完全整备妥当的情况下要单挑外星人的指挥官机也还是吃力了点。紧要关头，谅斗想要拯救大家的心激活了念动力感知增幅装置的辅助系统——天神系统。这个充满了未知性的系统瞬间提升了谅斗的念动力水平，并且让凶鸟Mk-Ⅲ与AM炮击型攻击艇成功合体，更使用出了"重力冲击加农炮全炮门齐射"。这次出人意表的攻击一举破坏了灰羚羊的推进装置，谅斗、毛琳等人趁机带领着运输队突破了敌人的封锁，和位于月球轨道的飞龙改汇合在了一起。

同时，地球方面的泰斯拉・莱希研究所也受到了监察官的攻击。虽然在化名为雷切尔的艾尔扎姆的帮助下，TD计划的试验机以及水羽楠叶的古伦加斯特贰式成功脱离了敌人的追击。但是研究所的所长乔纳森以及TD计划的负责人菲利奥却留了下来——他们并不甘心做外星人的人质，只是因为研究所内还隐藏着更加重要的秘密，只有他们才能够保护这些秘密不落入敌人的手中。然而，虽然成功逃离了敌人的追击，TD计划的1号试飞员、菲利奥的亲妹妹斯蕾却很不甘心哥哥被敌人俘虏，更不甘心哥哥更加看重操纵技术比自己差很多的艾碧丝。为此，她选择了离开。就在众人想要追回斯蕾的时候，另一台监察官的指挥官机"白风"出现在了众人的面前。面对机动性无与伦比的白风，即使是雷切尔也有些束手无策。幸好安藤正树驾驶风之魔装机神及时赶到，他与搭乘了TD计划新型AM阿斯泰利昂的艾碧丝一起，成功击退了白风。但是，此时的北美地区已经有90%的军事基地落入了监察官的手中，残存的连邦军只能向南美大陆及大西洋方向进行撤退。正树等人也只好前往阿维亚诺基地与钢铁号汇合，同时飞龙改也从宇宙来到了阿维亚诺。



在阿维亚诺附近，众人总算和新DC背后的影子进行了一次正面的交锋。这支拥有众多不属于这个世界的机体、高性能的隐形装置和空间转移技术的部队究竟是哪里来的？答案只有一个人知道：拉米娅・拉乌莱斯。她正是这支部队——来自平行世界的连邦军特殊任务实行部队"影镜"——派来调查钢铁号、飞龙改这支在前大战中建立了卓越战功的间谍。然而，在从平行世界转移到这个世界的过程中，她的神经系统受到了一些损伤。这使得她这个本来不应该有感情的人造人在与响介等人接触之后，产生了一些连她自己也没有察觉到的变化……

影镜



由于新的外星人的出现，以机动方面军为主轴的连邦军开始策划反击监察官军的金雀花作战。而暗地里，以葛雷恩・格拉斯曼为首的鹰派人物则在策划斩首行动，想要一举夺取连邦军及连邦政府的领导权。为了布置金雀花作战，飞龙改被调往伊豆基地，而钢铁号则继续停留在阿维亚诺基地参加瑞克森特公国及北非地区的夺还作战。

钢铁号方面虽然成功地从新DC手中夺回了瑞克森特公国及北非地区的重要基地，但是宇宙方舟级1号舰白金号却被敌人的工作员掳走了，新DC的新型机体也颇让众人感到棘手。另一方面，前往伊豆基地的飞龙改遭遇了新DC所属的使用斩舰刀的特机。幸好雷切尔和驾驶古伦加斯特叁式2号机的曾伽及时赶到，众人才不至于败给与曾伽举止一模一样的沃丹・尤米尔。而在另一方面，从瑞克森特败退的新DC指挥官阿齐伯特想要夺取LTR发掘出的超机人时，原生种也再度出现。关键时候，水羽楠叶和布鲁克林2人感应到了超机人的召唤，成为了超机人龙虎王・虎龙王的机师。随后，影镜部队的作战队长阿克塞尔也驾驶特机夺魂者拦在了南部响介的面前。在平行世界，产生了变异的南部响介拥有了强大的力量，逐渐将世界导向毁灭的边缘。因此阿克塞尔对这个世界的南部响介也抱有强烈的警戒心。另一方面，单独护送黑金号战舰的雷切尔遭到了监察官部队的袭击。白河愁博士及时出现替他解了围，并且留下让他注意"另一个影子"的神秘留言。

完成任务的钢铁号赶到了伊豆基地与飞龙改汇合，以做好金雀花作战前的最后准备。此时，艾克塞莲突然受到原生种・阿尔菲弥的影响，无端地驾驶白骑士离开了基地。响介等人驾驶机体追了出去，发现白骑士遭到了原生种系列的围攻。同时，原生种也大量出现在了伊豆基地。原生种的目的是毁灭整个基地，并且侵蚀SRX，为此它们甚至出动貌似首领的巨型原生种。面对拥有超强自我修复能力的巨型原生种，即使是SRX的天上天下念动爆碎剑也发挥不了多大作用。危急时候，古林舞驾驶R-GUN POWERED出现，与SRX一起施放了天上天下一击必杀炮，终于击退了敌人。L5战役时，被袭迪卡的枷锁束缚住的古林舞以蕾比・杜勒的身分和众人交过手。袭迪卡被击坠后，其核心部分被强制排除至地球，由塞普塔金回收并开始自我修复。随着塞普塔金被击坠，核心部分的自我修复并没有完全完成。所以古林舞的身体虽然已经再生完成，但是她作为蕾比的记忆以及力量却没有保留下来。战后，古林兼三博士的研究室回收了核心，从中救出了古林舞。为了让SRX能够发挥最大威力，古林兼三一直在暗中训练古林舞驾驶R-GUN POWERED。

刚刚迎击完原生种，伊豆基地又一次遇到前所未有的危机——作为金雀花作战观察员前来基地的肯尼思少将按照葛雷恩・格拉斯曼的指示发动了斩首行动，软禁了基地长官雷卡少将，夺取了基地的控制权。同时，拉米娅按照影镜指挥官的命令，向钢铁号及飞龙改发出了解除武装的命令。这一刻她终于向队友表明了自己间谍的真正身分。而影镜部队此时也正式走上了表舞台，之前被夺走的白金号也已经沦为了他们的母舰。影镜部队向众人宣告，他们的目的是创造一个战争不断的混沌世界。钢铁号和飞龙改是他们实现目标的最大障碍，所以他们必须优先制服这支部队。然而，拉米娅在最后关头却背叛了影镜。她自从来到这个世界与响介等人一起战斗后，从内心深处就开始产生了变化：本来是为了战争才被制造出来的她，现在却开始觉得战争并不是人们所希望的东西。她放弃了挟持钢铁号和飞龙改的任务，反而启动了自爆装置，重创了影镜指挥官温德尔的座机。

一方面，基利亚姆找到了潜伏中的曾伽和雷切尔，想要借助他们的力量对影镜的根据地进行突袭。当他们赶到目的地时，正好遇到拉米娅夺取了影镜的新型机体准备逃离——拉米娅的制造者蕾蒙・勃朗宁回收了弓天使自爆后残留下来的驾驶舱，并将她体内出现问题的部分一一进行了修理；虽然拉米娅违背了命令，但是作为制造者的蕾蒙来说，看到人造人能够获得独立的思想依然十分高兴，因此她偷偷放走了拉米娅。然而，拉米娅想要安全脱离却并不太容易，幸好基利亚姆等人及时赶到分散了敌人的注意力。由于温德尔的座机机能尚未完全复原，所以他决定暂时撤退。战斗结束后，拉米娅和基利亚姆等人与钢铁号、飞龙改汇合到了一处。在这里，基利亚姆说出了一个更加惊人的事实：他和影镜部队一样，都是从平行世界跳跃过来的人。而影镜部队虽然拥有能够进行空间转移的装置XN系统，但这个装置要想更加精确地运用，就必须由基利亚姆这个生体核心进行配合才行。而基利亚姆的目的则是破坏掉XN系统，因此两方可以说是完全不相容的存在。

缠斗

经过这一番骚乱后，金雀花作战总算正式展开了。作战开始前，众人得知了一个重要的事实：新DC将和连邦军联手进行这次对抗外星人的作战行动！作战将分为太平洋方面和大西洋方面两部分同时进行，太平洋方面以连邦军、大西洋方面以新DC为中心展开部署，从大陆两面对监察官军进行夹击。整个作战分为5个阶段，钢铁号和飞龙改分别担当第2阶段的军事设施夺还任务以及最终阶段的兰利基地夺还任务。

而在第2阶段的军事设施夺还任务中，最重要的自然是泰斯拉·莱希研究所的夺还任务。钢铁号和飞龙改部队趁着友军进行夏威夷诸岛攻略战的时候，从伊豆基地横断太平洋，突破敌人的封锁向研究所前进。而曾伽和雷切尔则比他们还要先行一步赶往研究所，因为那里隐藏着比安博士留给他们的遗产，绝对不能落入外星人手中。两方的作战都很成功。在沃丹·尤米尔的帮助下，曾伽和雷切尔成功地获得了DGG的两台特机，并与随后赶到的大部队一起击退了监察官的指挥官机，夺回了研究所。

紧接着，众人又从美国西海岸一路突袭至兰利基地所在的东海岸地区。此时，新DC已经在这里和监察官军展开了激烈的战斗。两军将战力合二为一后，己方的确逐渐开始占据优势了。但就在关键的时候，新DC的旗舰遭到了阿奇伯特的攻击而被击沉。同时，影镜利用空间转移装置将白金号送入战场，对钢铁号进行了突然袭击，导致钢铁号舰桥部分受到重创。而之前一直没有行动的监察官的指挥官机灰羚羊也在此时发动了广范围攻击的MAPW攻击，瞬间扭转了战局。面对联手作战的影镜和监察官军，即使是钢铁号和飞龙改这样的部队也无法轻松应对。大铁舰长决定使用L5战役中铁哉副长所提议的突破白星积层结界的方法：在释放特洛尼姆爆击炮的同时排除舰首模块，利用发射时的反作用力一口气脱离战场。然而，影镜的阿克塞尔在我方的PT完全撤退回母舰前重创了响介的古铁。但是他的这一举动却招来了大批原生种。趁着原生种和影镜、监察官混战时，我方终于回收了古铁的残骸并且利用预定的战术成功脱离了敌人的追击范围。但是，代价是大铁舰长的壮烈牺牲和古铁的大破。而金雀花作战从结果上说虽然将外星人驱逐出了北美地区，但是原生种的大规模出现却使得战局又朝更复杂的方向发展下去。原生种、连邦军、新DC残党、影镜和监察官军，形成了一个复杂的混战网。

而紧接着的时间里，艾克塞莲和白骑士被原生种俘虏，大地摇篮的负责人伊格莱特也逐渐展露了自己的真面目：利用他所开发的强化人类Machinary Children肃清现有的人类，然后对地球进行彻底的改造。事情虽然越来越复杂，但是众人的目标却很明确：利用现在各个势力的混战状态，击中力量对关键目标进行突袭。于是，飞龙改的PT部队将升上宇宙夺回被监察官控制的月球摇篮，而换乘至黑金号的原钢铁号PT部队则要前往新DC残党军盘踞的大地摇篮。



黑金号利用舰首的大型钻头从地底穿越了沙漠地带一路逼近大地摇篮。在突破了原生种和影镜的追击后，他们终于来到了大地摇篮的门口。在这里等待他们的是，沃丹·尤米尔和他那台手持巨大斩舰刀的斯雷德盖米尔。此时，曾伽挺身而出，用DGG1号机大曾伽与沃丹展开了对决。黑金号和其他人则趁机突入了大地摇篮内部。以阿齐伯特为首的新DC残党军、伊格莱特的Machinary Children在这里迎来了他们的末日。而拉图妮、阿拉德和塞奥拉所尊敬的樱花姐姐也在这里牺牲了自己来保护弟弟妹妹。另一方面，升上宇宙的飞龙改很快就遭遇到了原生种，更令人吃惊的是，白骑士也出现在原生种的队列中，并且好像变成了另外一种机体一般。响介从阿尔菲弥的口中得知，艾克塞莲已经“变回”了更加纯粹的存在，但是事情的真相依然不得而知。随后，在有志于抵抗外星人的新DC残部、白河愁的帮助下，飞龙改也成功夺回了月球摇篮的控制权。同时，白河愁的暗中活动使得月球各处的监察官军和生化人士兵一起停止了行动。这样一来，连邦军在对外星人的战斗中就具备了很大的优势。

决战

各自完成了任务之后，黑金号和飞龙改在月球宙域合流了。此时，白骑士和艾克塞莲出现在了大家面前。虽然表面上艾克塞莲并没有什么变化，但身为恋人的响介很快就发现她受到了控制！随后原生种·阿尔菲弥出现，并且又说了一些莫名其妙的话。战斗中，响介在古林舞等人的帮助下破坏了纯白骑士额头部位的红色球状物体，斩断了原生种对艾克塞莲的控制。虽然原生种真正的目的还是没能弄明白，但是大家已经了解了此行的目的地——聚集了原生种、影镜和监察官3方势力的白星！

在白星外围，众人先后和驾驶灰羚羊的监察官指挥官梅基博斯、驾驶白金号的李林军交了手，更击坠了影镜的W16、逼退了阿克塞尔。他们一路突入白星内部，要在这里进行最后的决战。阿克塞尔拦在响介等人的面前。对他来说，今后影镜的去向已经并不重要了，他所要做的就是贯彻自己所坚持的正义，做自己认为对的事情。当然，对于响介等人来说也是如此，他们要做的就是打败这些威胁地球圈安危的敌人，不管这些敌人拥有怎样的“正义”都是如此！很快，阿克塞尔被击败了！监察官的指挥官阿基哈、希卡罗格也被击败了！随后出现的，正是INSPECTOR的总指挥官温杜罗！这个面带笑容的少年却有着一副凶狠的心肠。在他的眼里，地球人都是低等生物。他认为，军事水平异常发达的地球人迟早有一天会把战火传播到整个银河系，因此必须消灭地球人才行。但是，正如温杜罗的哥哥梅基博斯所说的，温杜罗忽视了地球人之所以强大的一个重要因素：不服输的勇气！勇气可以激发出无比的潜力，所以最终温杜罗还是败在了这些充满勇气的“低等生物”手上。



然而，就在众人击败了温杜罗的同时，白星却发生了异变：整个要塞被原生种制造的特殊结界封闭了起来，众人被困在了白星内部！同时，尚未离开白星的影镜指挥官温德尔和蕾蒙也发现了这一点。他们得出了一个结论：要想离开白星，就必须捕获基利亚姆，利用XN系统的空间跳跃能力才行。因此，影镜和基利亚姆他们之间的决战也是不可避免的事情了！两支来自不同世界的部队展开了战斗，一方期望创造一个混沌、充满战乱的世界，一方希望世界和平地发展下去，但是胜利者只能有1个！最终，影镜失败了！温德尔决定在没有基利亚姆这个核心的情况下强行启动XN系统转移以离开战场。而基利亚姆却做出另外的决定：主动接近XN系统，将温德尔以及XN系统本身转移到无人可以接触到的地方，这样就再也不会有人利用XN系统胡作非为了！但是，就在基利亚姆启动转移程序的时候，阿尔菲弥突然出现，干扰了转移过程……

众人回过神来的时候，发现自己已经转移到了一个奇特的宇宙。原来，原生种利用基利亚姆所打开的时空通道“阿裘斯之扉”，把自己的世界和地球人所在的世界连接到了一起。自称自古以来就监视着地球文明发展的原生种，要利用这个通道前往地球人的世界，毁灭掉地球文明，然后创造出新的生命。在众人面前，与白星同化了的最强原生种“凶星监察官”出现了！虽然原生种经历过漫长的历史，但他们还是没能够完全认清人类的真正力量。当原生种超越了本来的监视职能而想要消灭人类、创造新生命的时候，他们就注定失败了！随着凶星监察官的消灭，原生种的世界开始崩坏。众人将意念的力量集中在SRX和XN系统上，最终突破了空间的封锁，重新回到了地球。

但是，连邦军和连邦政府的大权依然掌握在葛雷恩等鹰派人物手中。虽然布莱安总统、雷卡少将等人只是被软禁，地球的形势却依然不容乐观。比起DC战争和L5战役之后的大环境，现在的形式明显要严峻得多。在新体制之下，会有很多和以往完全不一样的情况发生。而地球也并非就此完全摆脱了外界的威胁。在不远的将来，会有更多挑战等着响介他们。但至少在这一刻，地球暂时迎来了和平……

第三章 Episode2.5
United Wisdom

注：本节的内容可能在《OGs外传》中会有所更改，因此只介绍梗概。

暗幕 主线1



新西历188年，Inspector事件结束半年后。在鹰派掌控下的连邦政府为了增强地球抵抗外来侵略势力的能力，进一步强化圣盾计划的各个环节。而首要的任务就是继量产型凶鸟Mk－II后开发更新的量产机动兵器。为此，政府向各大企业招标，更广泛地征求先进的设计理念。

然而，毫无悬念地从一批竞标机体中脱颖而出的王氏重工新型概念机“米洛冈”却很明显地存在致命的缺陷——强度过高的机动动作会造成机师的严重负担，甚至带来致命危险。但是，负责开发的王氏重工对此却丝毫不在意，进而表示解决了这个问题的后继机型“战斗人偶”已经开发完成。而上级也默认了战斗人偶将成为连邦军新的量产主力机型，并宣布会在面向全社会公开举行的发表会上正式发表这种新型的机体。

然而，在发表会当日，战斗人偶机群却袭击了发表会会场，掳走大量前来参观的群众，甚至包括在会场的拉米娅、阿拉德等人。经过基利亚姆的调查发现，王氏重工以及其出资商石动重工在这次事件中都被利用了。这一切的幕后黑手是一个叫作威尔海姆·V·尤尔根的人，此人曾在旧DC负责研究AM用的情报传递网络AMN系统及进化形态ODE系统。但是由于ODE系统本身的致命缺陷以及DC副总帅阿德拉的干扰，比安博士最终决定中止相关的研究工作。尤尔根博士以及跟随他的研究人员后来找到了王氏重工进行合作，实际上他们并不关心王氏重工的情况，纯粹只是为了完成自己所设计的系统而已。ODE系统为了最大限度地发挥功能，必须使用人脑作为信息传输终端，也就是要活人当作系统的部件来使用，这也是战斗人偶要捕捉大量人类的缘故。

得知了真相的钢铁号立刻赶往王氏重工所在的工厂，结果发现敌人真正的大本营并不在这里。而且敌人在这里设置了陷阱，想要一举摧毁工厂内残留的证据以及钢铁号的众人。白河愁在关键时候赶到，再次帮助众人成功脱离。另一方面，宇宙的飞龙改得到了来自斯雷的提示，知道了宇宙要塞“地狱门”的所在地——这里以前的代号是“骷髅头”，为DC残党的罗兰佐部所占领，但是现在尤尔根博士已经把那里变成了ODE系统的大本营。基利亚姆分析各种情报后得出结论：要想解开一切真相，必须前往地狱门一探究竟。



但是，就在钢铁号和飞龙改向地狱门进发的同时，连邦军上层做出了决定：限时摧毁ODE系统核心，否则就发射核弹直接摧毁地狱门。面对成群的战斗人偶，钢铁号和飞龙改争分夺秒地前进。在救出了被ODE系统控制的阿拉德等人后，大家终于来到了地狱门的核心地带。在这里，他们看到了已经和ODE系统同化了的尤尔根博士。他操纵着搭载了ODE系统的瓦尔西昂改·CF型拦住了众人的去路。虽然ODE系统十分强大，但这个系统并不是万能的，尤尔根博士最终还是失败了。但是他却在最后时刻杀死了响介刚刚救出的拉米娅……

然而，事情比众人想像得更加复杂。尤尔根也不是真正的幕后黑手。在他背后支持他的人，正是神秘的生物玖米纳斯。玖米纳斯帮助尤尔根完成ODE系统的真正目的是利用被当作生体部件的人类的意念来恢复自己的力量。只要她得到了足够的力量，再配合エクサランス的时流引擎，她就能见到创造她的主人了。玖米纳斯的力量非常强大，无奈之下众人只得撤离地狱门。但是，随后又发生了更令人吃惊的事情：一个巨大的剑型建筑物出现在了宇宙空间。所有接近这个建筑物的机动兵器都会失去动力，甚至连连邦军发射的摧毁地狱门的核弹也无法摆脱失去动力的下场。

新的战斗在重重谜团中拉开了序幕……



斗士 主线2



家住在浅草的少年吾妻吼太某日遇到了一个奇怪的人。这个男人似乎在浅草地区寻找某样东西，为了逼这个东西出现，他居然叫来了机动兵器对街道进行无差别的攻击。为了保护妹妹和自己所爱的街道，吼太希望能够得到战斗的力量。这时，他听到了一个自称战士罗亚的人的声音。作为被战士罗亚选中的战士，吼太召唤出了罗亚装甲，变身成了斗士罗亚并召唤出了合身凯撒击退了机动兵器。战斗过程中，另外出现的两台长着长发、使用格斗术的机器人也显露了身影。但是没有人知道这两台机器人到底属于哪个组织。

在参观连邦军新机体发布会的过程中，战斗人偶突然对观众席展开了攻击。混乱中，之前召唤机动兵器攻击街道的神秘男子阿尔克再度出现，这个自称修罗的人的目标竟然是吼太的妹妹笑子。而另一名红发的修罗趁着阿尔克和吼太纠缠之际抓走了笑子。愤怒的吼太再度变身为斗士罗亚。红发修罗驾驶长发的修罗神脱离了战场，当吼太召唤出合身凯撒准备追击时，会场上空盘旋的战斗人偶却拖住了他的脚步。

此后，吼太一路追踪红发修罗来到了宇宙。经过一连串的事件后，吼太终于明白了光凭自己的力量无法战胜红发修罗以及他背后的庞大组织。他决定和之前帮助过自己的劳尔以及黑金号合作，一起救出笑子。而此时，被红发修罗佛尔卡抓到修罗城的笑子并没有受到什么伤害。对于修罗众来说，她是关键的“钥匙”。然而，在和笑子接触后，佛尔卡本来就已经不平静的心中再起了一番波澜。修罗，在只有战争和杀戮的修罗界生活的人们。他们在修罗王的带领下来到了这个世界，要把这个世界也变成修罗的战场。但是佛尔卡的心中逐渐开始对这样的生活产生了疑问。笑子的出现将会对他产生更深远的影响……

当钢铁号和飞龙改在地狱门与战斗人偶群奋战的时候，和玖米纳斯达成了合作关系的修罗众终于正式登上了舞台……

命运 主线3



Inpector事件后，劳尔、瑞穗和拉吉一直跟随黑金号一起行动。因为自己身分特殊的关系，他们总是刻意掩饰时流引擎的真正作用。而这一切都被观察力敏锐的勇希看在眼中，他不由得开始怀疑这3个人的真正目的。而随着黑金号接二连三地遭到神秘敌人的袭击，勇希的疑虑也越来越重。在他看来，这批神秘的敌人明显是冲着劳尔等人而来的，但是自己却对劳尔他们的秘密一无所知，这简直就像是抱着一颗定时炸弹一般危险。

虽然拉吉一直反对向其他人公开时流引擎的秘密，但随着在地狱门中玖米纳斯的出现，劳尔还是决定向伙伴们公开自己的秘密。得知了劳尔他们背负的命运之后，勇希的疑虑也彻底消除了。虽然今后玖米纳斯还会不断企图夺取时流引擎，但只要众人齐心合力就一定可以打败敌人。虽然时流引擎还不够完善，但是相信劳尔他们总有一天一定能返回自己的世界！



P.S.《OGs》中的重要追加情节

■在影镜部队跳跃至这个世界前，阿克塞尔与驾驶エクサランス的劳尔·格雷登兄妹进行交战。エクサランス的时流引擎和换装系统对于影镜来说是很有用的技术，因此阿克塞尔很想将它们夺到手中。然而，在战斗中，劳尔的妹妹菲欧娜替他挡下了阿克塞尔的致命一击。受到重创的エクサランス菲欧娜机搭载的时流引擎发生了暴走现象。同时，战场上出现了神秘的眼球形生命体。这个生命体和时流引擎相互作用，引起了时空间的混乱。劳尔以及开发エクサランス的佐伯瑞穗、开发时流引擎的拉吉一起被传送到了这个世界。在同为时空旅人的基利亚姆的推荐下，3人隐藏身分加入了钢铁号和飞龙改的部队。Inpector事件结束后，3人因为身分尴尬而选择了和雷切尔的黑金号同行，同时不断地完善时流引擎，希望能够找到返回原来世界的方法。

■旧DC残党的罗兰佐带领部下夺取了石动重工所隐藏的瓦尔西昂改·CF型，并占据了前大战时期EOT特别审议会为了来访者所建造的宇宙要塞"骷髅头"。当邦·巴·琼宣布建立新DC的时候，罗兰佐并没有揭竿而起，而是继续选择潜伏在"骷髅头"要塞。他这是在等待更加合适的时机……

二、《原创世纪合集》原创机体简述

亡灵系列





Gespenst，代号"亡灵"。这是Personal Trooper中最核心的一个系列。

当连邦军开始向各大工业公司进行PT设计招标时，毛氏工业公司这个新兴的重型机械制造商把这次竞标当作了改变公司命运的最重要的一个项目来进行，组成了以卡克·哈米尔、玛丽昂·拉德姆夫妇为核心的项目组，并投入了大量的资金。两位天才机械设计师凭借着多年来开发重型机械的经验，以及连邦军秘密提供的从EOT中解析出来的最尖端技术，只用了1年时间就设计出了人类最初的人型机动兵器。这就是元祖亡灵。

元祖亡灵总共试制了3台，编号分别为PTX-001·002·003。亡灵作为PT具有极高的完成度，基本上达成了连邦军招标时的要求：人型、有四肢，可以通过手型操作臂完成不同情况下的武器换装动作；能够做出与人体极为接近的动作，并拥有相当的反应速度；不需要外部动力供给，能够依靠内部动力源进行长时间作战；拥有牢固的装甲，即使在中弹后也能够继续作战；全高20米上下，总重量80吨以下。虽然无法单独飞行、缺乏足够的空战能力，但是亡灵依然以优秀的成绩与其他公司的产品拉开了差距，完成了连邦军的评价试验，最终成为了次世代机动兵器的标准。

元祖亡灵设计时虽然追求的是地面、宇宙两方面的泛用性，但是为了满足今后的运用，2号机和3号机分别被调整为重视宇宙战斗和地面战斗的规格。后来，为了解决测试时暴露出来的种种问题，毛氏工业公司对3台元祖亡灵进行了进一步的修改：001的改造主要集中在提升运动性和机动性，以及提升跳跃后的滞空时间上，代号Type R(Rapidity)；002则特别强化了装甲以及搭载了高威力的内置武器，代号Type S(Strength)，后来002·Type S的设计理念成为了特机古伦加斯特系列的原型；003被改回了001最初的规格，同时追加了多种传感装置以用于后继机体开发的数据收集，代号Type T(Test)。

此后，毛氏在经过PTX-004防风林、PTX-005野猪和PTX-006猛禽的开发后，总结之前的经验，以元祖亡灵为蓝本，开发了PTX-007亡灵Mk-Ⅱ。由于元祖亡灵作为竞标机体开发时并未考虑性价比的问题，所以亡灵Mk-Ⅱ着重在性能与生产成本上找到一个平衡点，因此可以说是亡灵系列的量产试作型。和元祖亡灵一样，亡灵Mk-Ⅱ同样生产了3台同型机，也分为了R·S·T这3种规格。DC战争开始前，连邦军已经开始着手于量产亡灵Mk-Ⅱ，量产型亡灵Mk-Ⅱ以亡灵Mk-Ⅱ·Type R为原型，针对不同地区的情况进行了一些规格调整，编号为RPT-007。由于毛氏工业公司的产能有限，所以实际配备到连邦军部队的量产型亡灵Mk-Ⅱ数量并不太多。

DC战争后，由于原DC的主力兵器AM利昂系列的制造商石动重工打通了连邦军上层的关系，连邦军的主力机动兵器转移到了产能更高的利昂系列上，量产型亡灵Mk-Ⅱ基本停止了生产。L5战役后，随着圣盾计划的进行，主力量产机进化为了性能更高的量产型凶鸟Mk-Ⅱ，量产型亡灵基本退出了历史舞台。在Inspector事件中，大量量产亡灵出现在战场上。这实际上是由影镜部队从平行世界带过来的。在平行世界里，量产型亡灵经过了多次升级改造，是连邦军主力的标准配备机。


亡灵·RV型

古铁·白骑士

ATX计划的负责人玛丽昂博士对PTX-003和PTX-007-03这两台试验型亡灵进行了特别改造，代号分别为古铁和白骑士。

PTX-003C古铁强调"以绝对的火力进行正面突破"的理念，全部武器都是中近距离的实弹武器，利用高推进力拉近与敌人的距离后进行一点突破。虽然运用得当的话，古铁可以获得和特机相当的战斗力，但是由于操纵起来实在太过困难，因此只有少数人才能充分发挥它的机能。ATX小队的南部响介是古铁的主要机师，这个喜欢兵行险招而且拥有超高操纵技术的人可以说是驾驶古铁的不二人选。

PTX-007-03C白骑士的理念是"从敌人射程外对敌进行长距离打击"，依靠专用的オクスタン・ランチャー进行远距离狙击。和古铁一样，按照玛丽昂博士的意愿，白骑士也没有采用具有未知性的EOT技术，即使是用于单体飞行的"泰斯拉驱动引擎"也是泰斯拉·莱希研究所解析EOT后自行研制的设备。为了让白骑士具有更高的空战机动性，其装甲也进行了大幅度削减，因此可以说和古铁完全是两个极端。机师艾克塞莲·勃朗宁是南部响介的恋人，同样拥有很高的操作技术。两人活用各自机体的特性而创造出的连携战术"暴走幽灵"为后来的百舌与隼提供了很好的参考。

玛丽奥博士最初改造古铁时，希望它能够通过连邦军的评价测试，成为亡灵系列后继机"亡灵Mk-Ⅲ"的标准。但是，最后古铁因为操纵困难以及性价比等问题没能通过测试，并在士兵中获得了"幻之Mk-Ⅲ"的称号。同样，白骑士也因为同样的问题没能成为量产机标准。而在亡灵是主力PT的影镜世界里，古铁的确成为了亡灵Mk-Ⅲ，白骑士虽然没有被制造出来，但是在计划中已经被确定为了"亡灵Mk-Ⅳ"。



SRX小队

英格拉姆所负责的SRX计划，由R-1、R-2、R-3这3台标准型PT以及它们合体而成的特机型SRX构成。

R-1是可变形的泛用型PT，针对机师伊达隆圣的特点强化了接近战和格斗战的性能，该机体搭载的念动力感知增幅装置可以制造出特殊的念动力场，并将其运用到攻击以及防御环节。R-2是炮击战用的支援型PT，内藏有SRX的动力源特洛尼姆引擎。R-3是指挥官用·远距离战斗用的轻型PT，由于搭载了运用念动力感知增幅装置的远隔操作念动兵器，因此只有具备念动力素质的机师才能操纵——实际上因为念动力感知增幅装置需要针对操纵者进行个别调整，R-3基本就是古林彩的专用机。

除了以上3机外，还有作为SRX专用武器而存在的RW系列机体，主要是HTB加农炮和G-Sword。为了运送及使用上的方便性，HTB加农炮被改造成了R-GUN，实际上相当于"R-4"。而原本预定给SRX使用的G-SWORD则因为Inspector事件中战局突然激化，被改造成了凶鸟Mk-Ⅲ的武装外骨骼AM格斗装备。

R-1、R-2和R-3合体而成的SRX拥有地球圈内数一数二的战斗能力。但是，因为作为其动力源的特洛尼姆引擎出力控制十分困难，而且必须一直展开念动力场以维持合体形态的条件对于机师的精神力也会造成很大的负担，而机体材料对于合体时的压力承受也是一个很严重的问题。L5战役期间，SRX的运用时间以及合体次数都因此受到了极大限制。L5战役后，虽然经过改造后解决了合体时间及次数的问题，但是仍不能说彻底解决了所有问题。



凶鸟系列

Hückbein，代号"凶鸟"。毛氏工业公司在亡灵Mk-Ⅱ之后制造的次世代PT，从内部骨骼构架开始完全进行了刷新。搭载了众多EOT技术的凶鸟系列比亡灵系列具有更高的技术。

凶鸟系列以PTX-005野猪的数据作为参考，生产了3台同型机。在制造过程中，毛氏工业公司突然接到了要在凶鸟上搭载最新解析出来的EOT技术——黑洞引擎。于是，3台中的其中两台搭载了黑洞引擎，编号为RTX-008，分别为Type L和Type R；另一台则按照原定计划搭载核融合引擎，编号为RTX-009。008R在月球基地进行启动实验时，其搭载的黑洞引擎发生暴走，整个基地被彻底摧毁，只有机师莱迪斯、观察员伊鲁姆和卡克·哈米尔得以幸存。经过这一事件后，同样搭载了黑洞引擎的008L被毛氏工业公司封印，凶鸟也落了个"消失的骑兵"的恶名。L5战役期间，提升了黑洞引擎安全性的008L被送到钢铁号及飞龙改部队。

RTX-010凶鸟Mk-Ⅱ是元祖凶鸟的后继机型。但是因为暴走事件的原因以及性价比的问题，本机从内部结构到部件很多地方都能与亡灵Mk-Ⅱ通用。不过，机体搭载了重力控制系统、念动力感知增幅装置等多种EOT，因此整体性能依然高于亡灵Mk-Ⅱ。同时，凶鸟Mk-Ⅱ也是作为凶鸟系列量产化的试作机。L5战役后，凶鸟Mk-Ⅱ正式量产化，编号为RPT-010。在基本性能方面，量产型与试作型凶鸟Mk-Ⅱ并没有多大差异，但是出于性价比方面的考虑，试作机所搭载的多种EOT设备被取消，取而代之的是追加了泰斯拉驱动引擎，并配了便携型大型武器レクタングル・ランチャー。

以"小型·高性能化的SRX"为设计理念的凶鸟Mk-Ⅲ是凶鸟系列的最终形态，编号为RTX-011的凶鸟Mk-Ⅲ总共生产了两台。先行制造出来的Type R由艾尔扎姆秘密地在地球进行大气层内行动测试，搭载了泰斯拉驱动引擎。Type L由于搭载了特洛尼姆引擎、念动力感知增幅装置（T-LINK系统）、天神系统（URANUS系统）等多种EOT技术，因此直到Inspector事件发生才临时启动。后来，Type R也重新改造成了与Type L同样的规格。凶鸟Mk-Ⅲ可以分别和AM炮击艇、AM格斗装备这两种武装外骨骼组合运用，可以应对炮击战及格斗战等多种不同战况。

P.S. 现实中的"消失的骑兵"事件

《OGs》公布后没多久，游戏的开发就遇到了特别情况而一度中止。半年后，开发和宣传工作重新开始。然而，相关的资料中与"凶鸟"相关的文字及图片被一一删除。2006年10月开始播放的TV版动画《机战OG DW》中，凶鸟也完全没有出场。随后，网络上流传出了"拥有高达版权的创通（也有说Bandai或Sunrise的），因为凶鸟的造型和高达过于相似而对Banpresto提出了诉讼，禁止凶鸟出现"的谣言。谣言一出，玩家立刻开始进行了激烈的争论。而Banpresto官方关于这个问题避重就轻、不置可否的态度也让人百般生疑，尤其是发售前不久宣传人员"广报W"在官方博客上以藏头诗的形式预告"凶鸟会登场"的事件更让凶鸟站到了风口浪尖上。很多人甚至认为凶鸟在现实中也将成为"消失的骑兵"。然而，当游戏发售后，大家发现一切都和以前一样，没有任何改变！消失的骑兵永不消失！

古伦加斯特系列



为了对抗PT所无法应对的强敌，泰斯拉·莱希研究所开始研发具有更高威力的特殊人型机动兵器，简称"特机"，即俗称的"超级机器人"。与追求泛用性的PT相反，特机追求的是强大的火力输出。他们以宇宙航行舰用的大型核融合发动机为动力源，制造了使用巨型实体斩舰刀的"古伦加斯特零式"。战舰级别的动力输出以及破坏力超群的独特武器让古伦加斯特拥有了强大的战斗能力，但是同时也造成了操纵上的困难——没有一定技量、未经过专门训练的人根本无法操纵这台猛兽。

在研究了PTX-002亡灵Type S的测试结果后，泰斯拉·莱希研究所进一步改良了古伦加斯特零式的设计。

新的动力源离子反应炉虽然不如零式的战舰级动力源那么猛烈，但是同样能够提供超过PT很多的动力输出；全新的三段式变形设计让机体的泛用性得到了提高，可以针对不同地形的敌人采取不同的攻击战术；脑波制御装置、声音输入式武器选择装置使得机体的操纵性得到了极大的强化。综合来看，这台最新型的古伦加斯特(壹式)拥有系列最高的平衡性，因此得到了"超斗士"的外号。

之后，连邦军极东支部所推行的SRX计划制造了超斗士的量产试作型机体——古伦加斯特贰式。贰式在性能和武器上有了一定程度的削减以降低生产成本，不过由于内部使用了一些EOT技术，虽然战斗能力比不上超斗士，但是操纵起来却更加容易。L5战役后，随着圣盾计划的推行，古伦加斯特叁式也浮出水面。

叁式取消了变形机构而采用了合体机构：由上半身的大型战斗机G Raubtier和下半身的重战车G Bison组合而成。1号机搭载了念动力感知增幅装置，由水羽楠叶、布鲁克林2人操纵，此机在蚩尤冢大战中大破后被超机人龙虎王吸收；2号机搭载了特殊液态金属斩舰刀，取消了合体机构，由曾伽驾驶，此机在金雀花作战时大破；3号机搭载了念动力感知增幅装置及狮子王刀，由布鲁克林1人驾驶。

利昂系列

新西历179年，Meteo 3坠落在地球。EOT从Meteo 3内部发现了多种EOT技术，部分技术经过解析并使用地球理论重新构筑后对地球人自己的技术产生了重要的影响。由泰斯拉·莱希研究所研制的泰斯拉驱动引擎在引入EOT技术后，终于得以小型化成功！而EOTI机关的领导者彼岸博士此时则开始策划研发运用小型泰斯拉驱动引擎的新型空战用机动兵器。而他选中的人，就是EOTI机关内最年轻的机器人工学天才菲利奥·普雷斯蒂。

菲利奥以现有的战斗机YF-32为原型，成功地将小型化泰斯拉驱动引擎融入其中，开发出了"利用自动学习技能的EOT和从来型机位制御及统合"系统——Learning-automation Intergrated EO-technology and cONventional maNeuvering system，简称"LIEOonN"或"LIEON"。认定这个研究有效性的比安博士，把装备了作业用四肢的这种多用途研究机命名为"利昂(LION)"。这就是AM利昂系列诞生的瞬间。

以战斗机为原型的利昂系列在空战方面拥有绝对的优势，在DC战争初期，除了传统战斗机外没有空战用人型机动兵器的连邦军为此吃了大苦头。但是与此同时，利昂本身却也存在着陆战、海战、格斗战方面的劣势。为此，DC方面制造了炮击利昂、陆战利昂、海战利昂以及强化了近战的指挥官用的伽利昂等多种拓展型机体。DC战争后，利昂系列的制造商石动重工再度与连邦军上层接触，用易于生产的利昂取代了毛氏工业公司设计的量产型亡灵Mk-Ⅱ成为了连邦军的主力量产机。



P.S. TD计划

利昂系列的设计者菲利奥最初研究LIEON系统的时候并不打算将它用于战争。他心中的梦想是开发出小型化的航天机，实现人类进入宇宙的梦想，这也是TD计划最初的目的。DC战争和L5战役后，他在石动重工的赞助下，继续在连邦军研究新型的航天用利昂。卡利昂、阿斯泰利昂，当这两台机体彻底完成后，代号"Ω"的最终机体将成为人类遨游星海的新手段。然而，在那个梦想真正实现前，卡利昂和阿斯泰利昂还是不得不继续作为兵器存在下去。

DGG系列

DC战争后期，比安博士设计的4台特机，系列代号为：Dynamic General Guardian。DC战争结束后，白河愁博士将零件状态的1号机与2号机运送到了泰斯拉·莱希研究所，以备日后所需，3号机和4号机至今下落不明。

Inspector事件时，在反攻监察官军的金雀花作战中，1号机和2号机紧急启动。1号机是比安博士专为曾伽少佐设计的，原本预定用于大地摇篮的防卫工作。由于紧急启动时系统调整不完善，1号机的内藏武器完全不能使用，曾伽只能依靠古伦加斯特叁式2号机的液态金属斩舰刀当作武器。虽然菲利奥后来重新修改了1号机的操作系统，但是由于对抗原生种及监察官的战斗形势十分恶劣，曾伽决定暂时继续使用斩舰刀进行战斗。此外，曾伽还将Dynamic General Guardian缩写成DyGenGuar(大曾伽)作为1号机的代号。

2号机是比安博士转为艾尔扎姆设计的。该机体虽然不能进行独立空中飞行，但是超高的机动性及大威力的内藏火炮完全可以实现艾尔扎姆所擅长的突击战术。同时，2号机可以变形为黑马形态，与1号机配合使出的"龙卷斩剑刀·逸骑刀闪"即使对战舰也能够一击必杀。艾尔扎姆(雷切尔)将2号机的代号命名为"黑马"。



三、《原创世纪合集》关键词解析

平行世界

Parallel World，这个词对于整个系列来说都很重要。

基本上，我们可以把Banpresto所开发的各个Cross Over类角色游戏都看成不同的平行世界，每个世界(游戏)都有相似之处，也有不同之处。每个平行世界都有自己的发展方向，一般情况下互不干涉。但是，借助一些特殊的力量，特定的人物可以在平行世界之间移动。在“《OG》系列”中最著名的跳跃者就是基利亚姆、英格拉姆和柯伯雷(《第3次α》真实系男主角)这3人——当然，后两者的“跳跃”还涉及因果律这样的“内涵”概念，与基利亚姆又略有不同。

《OG2》中的平行世界更加直观一些，影镜部队以及《R》主角一行来自一个被称为“那一边”的世界——很多人喜欢称它作“里世界”。“那一边”与“这一边”的世界在历史的发展上是非常接近的，比起其他世界(游戏)，两者更加像是“亲兄弟”。游戏中，基利亚姆和影镜部队靠的是XN系统打开的通道来到平行世界里的；而《R》主角一行则是因为时流引擎暴走所带来的时间空间错位而“误闯”过来的。

同时我们还看到，除了《R》主角一行外，《OGs》中还追加了另外一些从平行世界、异次元来的旅人——《Compact3》的修罗军、《Scramble Commander》的剑神Swordian，以及来自コンパチヒーロー系列的战士罗亚等，而这些人或物都具有各自不同的跨越时空间限制的手段。以这些“外人”的故事为主线的《OGs外传》预计于2007年年内发售，相信剧本中一定有更多关于平行世界的解释。





监察官·来访者

按照旧系列的设定，监察官(Inspector)和来访者(GUEST)分别是佐克星间联盟的不同派阀——佐克联盟的说法尚未出现在“《OG》系列”中。佐克联盟和巴尔玛帝国一样，都是银河系中规模庞大的军事势力，两者之间正在进行持久且规模庞大的星际大战。不过在国家制度及文化方面，两者却有着很大的差异。对于地球文明，佐克联盟和巴尔玛帝国一样很有兴趣：巴尔玛帝国的目的是把地球人训练成自己的战斗力量，而佐克联盟的人则认为好战的地球人将会把战火带进整个宇宙。

《OG2》中，从异星文明监察官温杜罗(ウェンドロ)等人口中得知，佐克联盟从很久以前就开始关注地球文明，甚至在虚空使者·巴尔玛帝国将Meteo 3送入地球前就已经和地球人开始进行接触了。地球方面将佐克联盟的使者称为“来访者”，但是却把他们和后来被称为虚空使者的巴尔玛帝国人混为了一谈，这都是因为“来访者”用了虚空使者的战舰作为交通工具以混淆视听的缘故。

当以比安博士为首的一部分人注意到外星人(虚空使者和来访者)对地球存在不良意图、并着手开发用来对抗的武装时，来访者也向地球方面提供了一些技术——一方面用这种形式来麻痹地球连邦高层人士的神经，一方面用来削弱从Meteo 3中解析出来的巴尔玛技术对于地球的影响力。他们提供的技术包括对消灭引擎和黑洞引擎。其中对消灭引擎被用于白河愁博士的古兰森，但是来访者在古兰森的心脏部位设置了特异点，导致了地球圈内“偶然事件”的连续发生。而黑洞引擎则被用于凶鸟系列，为了报复地球人不遵守约定而企图在凶鸟上安装用巴尔玛技术制造出来的装置，来访者在黑洞引擎中做了手脚，导致凶鸟008R在启动实验中发生暴走现象，最终落下了“消失的骑兵”这个不吉利的称号。

南极会议的时候，EOT特别审议会以披露地球连邦和EOTI机关最新锐兵器为幌子，要在南极与来访者进行秘密会谈，目的是臣服于来访者。看穿了这一点的比安博士做出了一个决定：让白河愁用古兰森破坏了来访者的母舰，同时宣布DC成立，向全地球公布外星人的存在。由于这一事件，地球和来访者(佐克联盟)的沟通一时中断。佐克联盟派出了温杜罗一行来调查事情的原委，这就是《OG2》中的监察官。当然，事情并没有就此结束。监察官登场前，来访者并没有出现在表舞台上。按照旧系列的设定，在不远的将来，来访者将正式来到地球，引发新一轮的大战。

虚空使者

即エアロゲイター，地球方面对于巴尔玛方面的称呼。与“《α》系列”中的设定不同，《OGs》中出现的虚空使者没有一个是真正的巴尔玛星人，即使是“幕后黑手”英格拉姆也只是巴尔玛人制造的一个人造人而已。在原版《OG》中，部分台词甚至暗示巴尔玛星可能不复存在了。不过《OGs》开场追加的剧情表明，巴尔玛帝国依然存在，而且和《α》中设定的一样，他们在与佐克联盟进行着激烈的星际战争的同时，内部也存在不稳的动向。

虚空使者在《OG》中戏份还算重，白星、Meteo 3都是他们送到地球来的，SRX计划的核心也与他们息息相关。不过《OG2》中他们却几乎没有出场，但是众多台词还是暗示了他们的危险性以及即将到来的讯息，比如龙虎觉醒时所提到的“罗喉神”、原生种口中“门”另一边的文明等。



原生种

原生种是《OG2》中出现的敌方势力，在剧情中占有举足轻重的地位。通过剧情中的交待我们得知，它们居住在和地球所在的世界不一样的另一个宇宙空间里，是从远古开始就对从地球发源出去的各个文明进行监视的物种。然而，原生种监察官在经过无比漫长的监视之后，得出了“从地球发源出来的文明是加速宇宙自我毁灭的罪魁祸首”这样的结论。本来只应当负责监视的它们，自作主张地开始了“纠正错误”的行动——消灭地球文明、创造新的生命。

它们制造了一起航天飞机坠毁事故，从而接触了南部响介和艾克塞莲·勃朗宁。它们的目的是以这两个人的身体为原型制造出纯粹的新生命。然而，南部响介凭借着他匪夷所思的狗屎运，在这次事故中竟然没有受到致命伤。原生种因此无法侵蚀及分析响介的身体，只对艾克塞莲进行了分析，并从而诞生了原生种·阿尔菲弥。不完全的创造过程以及错误的素材选择最后造成了原生种的覆灭，这是原生种监察官最后领悟到的事情。

当然，原生种留给玩家的谜还有很多。比如，它们对于地球文明以及佐克联盟、巴尔玛等外星文明之间的联系很清楚，他们对于超机人的来历也很清楚——同时，超机人也对原生种抱有极大的敌意，很明显这两者在过去有很深的“过节”。不仅如此，原生种多次提到了地球及外星文明加速了宇宙的自我毁灭——关于这个问题，玩过《第3次α》的朋友应该很清楚意味着什么：世界末日、アポカリュプシス。原生种希望通过消灭现有的文明以到达令宇宙恢复寂静的目的，然后再用自己所创造的新生命来发展不同的文明。

从某种意义上来看，原生种和“《α》系列”中宇宙怪兽的地位有点像。不过不同的是，宇宙怪兽是作为世界末日前兆之一而出现；而原生种更像是一种避免世界末日的手段，就像人类补完计划、钢伊甸系统、伊汀之力这样的事物具有相似性。当然，在世界末日和佐克联盟、巴尔玛帝国这些概念尚未完全展露真相的“《OG》系列”中，以上不过是一种推测。

同样，《OGs》之后，我们又有了另外一个推测：在影镜部队原来所在的平行世界里也存在原生种。理由当然是《OGs》中对于彼岸世界中南部响介的追加描写。虽然在拉米娅和其他影镜部队成员的口中可以得知，彼岸世界并没有原生种的大规模出现。但是那个世界中的南部响介无论从外貌还是说话方式上来看，都只能让人想到原生种！其实，原生种在那个世界“未出现”这个事实并不等于“不存在”，种种迹象表明，即使彼岸世界中没有原生种，也一定有一个与原生种相似的另外一些东西。而这个东西可能就是ツークンフト——原生种监察官口中的这个词曾经还作为敌方势力名称出现在《机战MXP》中，很可能是原生种的进化形态。如果从アインスト(过去)=原生种来看，ツークンフト(未来)或许可以写作“新生种”。当然，这也是推测！



圣十字军

作为Banpresto原创的老牌反派势力，圣十字军(简称"DC")在《OG》前半部分有很重的戏份。DC与殖民卫星统合军一起，扮演了"引导者"的角色，给主角们带来了重重考验。即使在DC的精神领袖比安·佐尔达克博士杀身成仁之后，DC依然是这个系列中不可缺少的一个组成部分。《OG》后半，以原DC副总帅阿德拉为领导的DC残党军扮演了纯粹的恶人角色；《OG2》前半段，邦·巴·琼继承了比安的遗志以大义名分建立了"新DC"，然而最后却被影镜和阿契伯特这样的"蛀虫"背叛；《OG2.5》中，以罗兰佐为代表的另一批DC残党虽然被尤尔根博士及其背后的玖米纳斯设计逼出了宇宙要塞"地狱门"，但是将来必定会再次以"DC"的名义登场。虽然在性质、目的及规模上有所不同，我们倒也不妨将"DC"看成"《OG》系列"中吉翁公国的化身。



AMN·ODE系统



《OG2.5》(《OGs外传》的前半部分)的剧情核心之一就是来自OVA动画的"战斗人偶事件"。此事件的大致经过已经在剧情概要部分介绍过了，这里专门说一下当中出现的一些关键词。

战斗人偶及其原型机米洛冈都是由王氏重工开发的新概念人型机动兵器，是用来取代量产型凶鸟Mk-Ⅱ作为今后连邦军制式兵器的有力候补。他们的机型代号为格式塔GESTALT(Global Expanded Stamp out Tactics works ALTogether)，这是同时行动型·强化统合扫讨战术系统的缩略称呼。

格式塔原型机米洛冈所搭载的核心系统为AMN系统。此系统全称为Armord Module Network，是威尔海姆·V·尤尔根博士在DC工作期间为DC的机动兵器"武装机组(AM)"所开发的信息传递系统。这种系统可以将1台AM所获得的战斗信息迅速而且准确地传递给其他僚机，从而达成局域乃至整个战场的信息共享。然而，为了保证信息的传递效率，机师必须与机体进行神经直接连接，其连接程度越高信息传递的效率也越高，但是同时也会对机师的脑神经产生极大的负担——程度过高的AMN系统连接率甚至会导致机师的猝死。但是限制了机体与机师的连接程度的同时却会导致这个系统的真正作用无法完全发挥出来。正是因为这个原因，以及当时DC的副总帅阿德拉为了自己的研究所要的小手段，AMN系统以及完全形态ODE系统被比安总帅勒令停止开发。

此后，尤尔根博士以及他的开发小组经由与DC关系密切的石动重工转移到了位于大连的王氏重工继续研究工作。在这里，他们的研究方向开始偏离了最初的目标：既然为了保护机师而不能发挥出AMN系统的真正实力，那么就把机师当作机体的一个部件好了！Inspector事件后，鹰派人物掌权，开始向各大众工业公司招标下一代的量产型机动兵器。尤尔根博士为王氏重工设计的格式塔系列依靠石动重工的暗中活动一路甩下了其他竞标者，获得了政府的项目。然而，王氏重工和石动重工的头目们都不知道，此时的尤尔根得到了玖米纳斯的暗中帮助，已经在暗中开始自己的计划了。当米洛冈的后继机战斗人偶出现在政府的发表会现场时，新的战乱就正式打响了。

战斗人偶所搭载的ODE(Omni Dendro Encephalon System)系统是AMN系统的进化形态。这个系统把人当作了机体的生体部件，利用人的神经系统来传递和处理信息。由于不再考虑机师的生命安全，所以ODE系统能够最大限度地发挥出机体的运动性及战斗力。开发这个系统的尤尔根博士在L5战役中因为虚空使者的袭击而失去了亲人，为此他舍弃了自己的良心，决定依靠ODE系统把人类都变成战斗人偶的部件，将所有人的意志统一起来。他甚至不惜把自己变成ODE系统的核心。然而，人类这个种族的自我意识过于强烈，并不适合将其完全统一。这也是ODE系统的致命缺陷。战斗人偶事件最后，ODE系统因为拉米娅的干扰而出现了漏洞，最终被飞龙改及钢铁号部队破坏。



"门"与"扉"

《OG2》中，阿尔菲弥以及原生种监察官多次说出了"门"和"扉"这两个字面意思相近、涵义却完全不同的词语。

关于"门"，台词中并没有直接说出它的全称和作用，只提到了这个"门"连接着从"初始之地"地球发展出去的另一条"路线"，拥有念动力的人可以打开这扇"门"从而接触到"失落的远古记录"。在故事中，原生种一度企图接触并侵蚀SRX，这是因为伊达隆圣所具备的念动力以及SRX所装备的念动力感知增幅装置——原生种想要穿过"门"去阻止"另一条路线"对于地球的干涉。但是，后来阿尔菲弥提到，SRX的念动力感知增幅装置还不完全，并不足以打开门。在原GBA版



时，玩家看到这里可能还不明白。不过当经历过《第3次α》后，一切都很明白了。"门"是Cross Gate，你可以把它叫作时空门、次元门之类的名字。"门"连接的是与地球同根同源的巴尔玛帝国本星，那里残留有关于远古地球文明的记录。

相对于"门"，"扉"的概念就好理解多了。原生种所说的"扉"，指的是连接原生种世界与地球所在世界的入口。为了打开这个入口，他们不得不借助另一个"扉"——基利亚姆所开发的XN系统所能打开的能够跨越平行世界的次元通道，即"阿袭斯之扉"。为了达成目的，原生种趁着飞龙改和黑金号部队、监察官部队及影镜部队三方混战的时候，用特殊的结界封印了白星。为了能从白星脱离，内部的人必须打开阿袭斯之扉。就在基利亚姆接触搭载了XN系统的ヴァイザーゲイン、想要将它传送到因果地平线的尽头时，阿尔菲弥介入其中，趁机打开了原生种世界与地球所在的世界的通道。

艾克塞莲·蕾蒙·阿尔菲弥

在《IMPACT》的原版故事中，艾克塞莲与阿尔菲弥的关系就已经确立下来了。首先是原生种为了创造更完美的人种而袭击了南部响介与艾克塞莲乘坐的航天飞机，想借用两人的身体来完成这项任务。然而超级狗屎运的响介却在坠机中事件中幸存了下来，因此原生种只得单独改造了艾克塞莲的身体，并利用她的生体信息创造出了阿尔菲弥。因此，阿尔菲弥和艾克塞莲一样，对响介有着特殊的感情。这种感情最终影响她选择了背叛原生种的决定。可惜的是，随着原生种的头领新监察官(《OGs》里是凶星监察官)被击败，所有原生种都停止了活动，阿尔菲弥也没能免去崩坏的命运。

至于蕾蒙·勃朗宁，当《机战A》中她第一次出现时，只是巧合地与WS版《COMPACT2》的艾克塞莲·勃朗宁姓氏相同而已。在《OG2》里，编剧借助这个巧合把两人联系在了一起。在影镜的世界中，由于没有原生种的存在(或是未确认，抑或是只选择了响介)，艾克塞莲在那次航天飞机坠机事故中死亡了。而艾克塞莲的父母是人造人研究方面的专家，为了让女儿复活，他们用自己的实验材料复活了艾克塞莲的尸体。然而，虽然身体可以重新活动了，艾克塞莲的记忆·灵魂却并不能依靠科技来复原。于是，一个名叫蕾蒙·勃朗宁的半人造人诞生了。在《OG2》的白星内部大决战中，如果用艾克塞莲击坠蕾蒙，蕾蒙就会把自己的身世告诉艾克塞莲。两人既可以说是一个人，却又不是一个人，关系极为微妙。很可惜的是，《OG2》中这个很奇妙的设定并没有用太多戏份来表现，着墨很少。或许这和艾克塞莲并不知道真相、蕾蒙对于挑明两者关系也并不那么执著有关吧……

如前所述，如果在决战中用艾克塞莲击坠蕾蒙，那么通关后艾克塞莲会在和响介的情话中提到，今后要生两个女儿，一个叫阿尔菲弥，一个叫作蕾蒙。





小编与上帝

《游戏·人》第25辑 读者调查

1. 请问您对本辑里为纪念《游戏·人》五周年而特设的一系列"50大"特别专题有何评价？您还希望在今后看到类似专题吗？
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

〓五周年寄语征集活动搞得如火如荼，我们的信箱近来还是第一次如此火爆，以至于我们不得不把大家的心声单独放在别册中刊载，饶是如此还是有部分内容被溢出的篇幅给挤了下来，譬如下面您即将看到的小编们面对访谈问题时的亲身作答……

〓TGS2007再次给我们带来了不大不小的惊喜——《MGS4》的试玩长队居然达到了六小时以上！这个数值是节假日高峰期时东京迪士尼乐园里的任何一个娱乐项目都难以望其项背的。希望今后的2007能好好规划一下白金大作的出展安排吧，否则如此CU到近乎变态的安排只会授人以柄而已。

〓刚刚听说《使命召唤4》的PC版DEMO即将发布，众编却苦于找不到合适配置的高档电脑，一时间唉声叹气……仔细回想起来，与电脑游戏相比，电视游戏真的实在是太简单了：不用升级硬件，不用安装程序，不用修改配置……你只需把盘放进光驱即可。再仔细想想，原来我们玩电视游戏的，都是懒人。

〓看到这张恶搞的《光环3》图片，你会觉得怎样？疯了？不！这可是斯巴达！（注：士官长的编号为"斯巴达117"）



《游戏·人》五周年问答征集之导演剪辑特别篇

Q 五年《游戏·人》印象最深的是哪五篇文章？

首先是第一辑的《阿猫阿狗》，用小说的形式表达游人生活与思想状态的原点，印象怎么可能不深？然后是第二辑的《FF V》邪道攻略，因为起点太高了，导致邪道栏目一直处于无法提升的状态，而最终使该栏目淡出于读者的视线，非常希望今后出现高质量同时注重可读性的邪道攻略，让这个栏目回归。接着是第三辑游戏议会里的《曾经沧海》，这篇讲述《幽游白书》里爱情的短文最大的特点是近乎偏执的压韵，读完后让我一个星期说话都压着韵，印象深也就理所当然了。这……这印象深的还真不少，但还有两个名额，只能忍痛割爱了。第四个名额我给第二十一辑的《二十年目睹之怪游戏》，印象深只因一个"怪"字。最后一个名额属于第十九辑小奥斯卡的小说《原光》，一个高校才子被一个游戏玩家抢了女朋友的情节与普通人的认识相反，所以虽说主人公挺可怜，但读完之后却有大快人心的感觉。（坏笑）

太多了。凡我编辑过的都印象深刻。

1.第一辑的《阿猫阿狗》，不过与胜负师相反，我对这文章持有的是绝对的批判态度，不过与稿子本身无关，而是侧重人文情怀方面的，呵呵；2.第七辑的《GAME中自有颜如玉》，由UCG众小编共同参与制作的"选美大赛"，这一做法开创了一个全新的特企风格；3.第八辑的《异度世界的真实》，由于工作失误导致这篇稿子在印刷厂紧急返工，被胜负师在电话里狠狠地训了一顿，至今记忆犹新（不是记仇哦……）；4.第十二辑的《如果真的有一天，爱情理想会实现》，作为亲身见证过部分事件的当事人，对这篇小说的感触自然是别有一番感慨，不过由于涉及过多隐私内容，这里就不透露了；5.第十六辑的《大媒体时代》，DB君的经典佳作，每一位正在或想要从事纸媒行业的人都要仔细看看，应该能从中学到许多东西。

Q 五年前的自己在五年后有什么变化？

五年前是个上班族，现在是编辑……不对，编辑也是上班族，从身分来说好像没什么变化。五年前玩游戏、看动画、看电影，现在看电影、看动画、玩游戏……爱好方面也没什么变化，呵！生活上的大变化是五年前单身，现在成家了；另外，自己对于明显减少的游戏时间更加珍惜了，这算是心态上的一些变化吧。

变得更懂得踏实工作了吧，也越来越确定自己的理想是什么。（算不算在自夸－ －）

身高未变，体重增长50斤。

Q 五年里比较有趣的经历有哪些？

一时想不到什么，不过从第一辑开始，每次制作《游戏·人》必流鼻血，像是中了什么魔咒一样，这个算不算"有趣"的经历呢？不过在第十辑以后，这个魔咒就破除了，可能与朋友们的祈福有关。

暂时想不起来。

2003——非典期间为逃出校门购买游戏盘和《游戏·人》成功上演了一幕惊心动魄的《胜利大逃亡》，后以亲身经历作文一篇投稿，遭胜负师婉拒……

2004——来到编辑部，发现人原来是可以昼伏夜出的，早饭是可以在下午吃的，游戏是可以挂机玩的（开启"自动战斗"后在左摇杆上绑个皮圈），编辑部是24小时都有人的。

2005——全公司出门郊游拉练，在"四人四脚组合赛跑"项目里上演了一场真人版的《德比赛马》。

2006——去武汉参加一位好友的婚礼，中途发生"东方快车X360遗失案件"等花絮插曲无数。

2007——now printing……

本次为读者准备的礼物



●PVC已上色完成品
●出品商：海洋堂
●全高：约12cm

多罗＆古罗【限定版】
——海洋堂Revoltech可动系列

Levelup主题T恤

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十六辑将公布中奖者名单。

游戏·人第24辑 中奖名单

明日香（夏装版）获得者

百色市百色高中
黄琳琳

获得Levelup主题T恤的读者

佛山	陈一行	乌兰察布	宋家宇
长春	陈悦铭	江门	谭沃杰
哈尔滨	郭 翀	北京	王进伏
个旧	郭雅丹	成都	张博武
哈尔滨	彭 磊	常州	张志龙

邮购信息

《游戏·人》第17辑，定价：16元；《游戏·人》第20、21、23～25辑，定价：14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话 0931-8674805
Email gamers@263.net

巅峰汇聚
史上评分最高的50款游戏

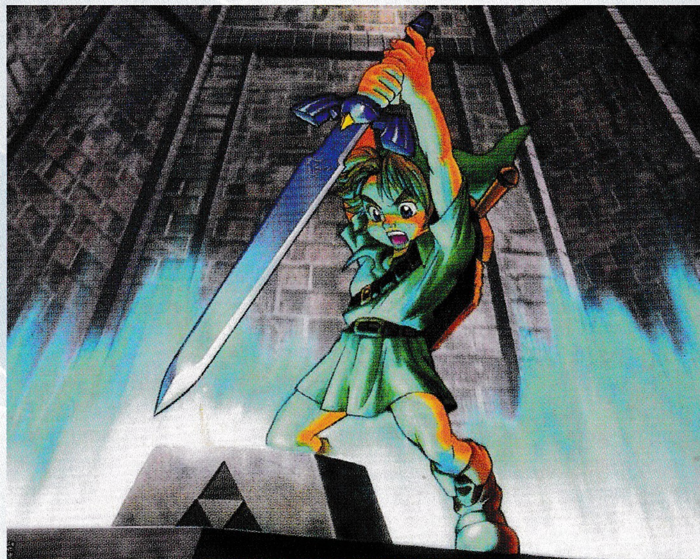
■文/清国倾城

在游戏产业中，媒体对游戏的打分存在猫腻的现象并不罕见，从一些小型网站到《FAMI通》那样的著名杂志，都有买分的黑幕传闻。因此单看一两个媒体的游戏打分，并不足以证明一款游戏的品质。不过，如果能够得到各媒体对于一款游戏的平均打分，这个分值自然就可以反应一款游戏的整体素质。Gamerankings网站是CNET集团旗下的游戏评分网站，与著名的GameSpot可以说是姊妹站。该网站的主要内容是搜集各种网络和平面媒体对游戏的评分，从而得出一款游戏的各媒体平均评分，并对其进行排名。本文从Gamerankings的平均分排名中挑选了排名最高的50款电子游戏，通过该站提供的各网站游戏评测链接，摘选了其中一些具有代表性的游戏评测文章，并综合Metacritic等游戏排名网站中摘录的平面媒体精彩游戏评测节选，为您展现欧美编辑对于这些传世经典的深刻情感。由于统计时间问题，进入排行榜的一般都是1996年之后发售的游戏，对于之前发售的游戏，已经很难对其统计和排名。

注：1.本榜仅摘选家用机和掌机游戏，未收录PC游戏。
2.各媒体评分标准不同，为便于对比，以下全部换算为10分制。
3.部分游戏为跨平台，仅收录其中评分最高的版本。

1 塞尔达传说：时之笛 9.77分

“对于这款游戏，除了完美，我们找不到其他词汇。”
——GameSpot



IGN 10分

“在此谨致以我最高的敬意！”

当游戏终于来到编辑部时，我们全都罢工了，我们把自己锁在房间里，对着大电视和环绕立体声音响连续玩了17个小时。小睡了几个小时后，我们又开始玩了，这次是一直玩到通关。然后我们再玩了一遍又一遍，想要找出所有的秘密。就算是最愤世嫉俗的玩家也要承认，它为未来的动作RPG制定了标准。推荐所有有抱负的电子游戏设计师和编程师们都来玩《塞尔达传说：时之笛》，如果你是游戏开发者却没有玩过这款游戏，就像一个没有看过《公民凯恩》的导演，或者不知道莫扎特的音乐家一样。如果你是玩家正想寻找下一款要买的游戏，就赶紧给我去买吧！[Peer Schneider]

GameSpot 10分

《时之笛》是一本教科书，它将之前所有《塞尔达》游戏的各种小精华集于一身，带给你同样的《塞尔达》感觉，却又是以全新的方式。不管你多挑剔，也很难在《时之笛》中找出碴来。好吧，说实在的，在一些地方是有点慢了，但是这无伤大雅。这是一部杰作，就算是10年后，人们仍然会津津有味地谈论它。这款游戏完美诠释了任天堂从N64发售那天起就吹个不停的“少数精锐”理念。两个字：完美。任何其他的评价都是厚颜无耻的谎言。[Jeff Gerstmann]

Games Are Fun 10分

1998年《塞尔达传说：时之笛》刚发售时显然是有史以来最受期待的游戏。获得了日本杂志《FAMI通》的第一个满分评价后，几乎所有媒体空前激情的评论淹没了人们，人们怀疑最终产品真的能够不愧对那么高的期待吗？关注游戏业十几年，我还从来没有见过一款游戏像它那样受到那么高的期待。自从游戏发售的4年后，这款游戏仍然像当初那样深受尊敬和欢迎。让宫本茂的杰作与其他游戏区分开来的主要因素是创新，而这款游戏显然是这个时代最具创新的游戏。[Dan]

RPGFan 9.5分

“不管是借、是偷还是抢，请一定要至少玩一遍这款游戏。”

《塞尔达传说：时之笛》在发售之前就已经成为史上最伟大的游戏，或者说是被吹得最厉害的游戏。它将会成为N64的救世主，或者一个巨大的、等待破灭的泡沫。在它发售后，所有杂志和网站的评论者们都把它称为完美，称为年度、乃至有史以来的最佳游戏。在玩穿了两遍之后，我可以告诉你它并不是完美的，但已经极其接近。它是游戏设计的一大壮举，对细节的重视足以令人对它的创造者脱帽致敬。我所看到的多数缺陷都是因为技术的限制和个人爱好问题。它将3D带到了新的层次，只有当技术进化时才有望超越。如果你错过了它，那就错过了你可能体验到的最美妙的游戏体验。[Esque]

NINTENDOJO 10分

“捕一张游戏回来，让你的灵魂与之交融。”

三年的开发，三年的等待，现在，玩家终于等到了这款世纪之作。任天堂毫不费力地让它的竞争者羞于见人。当然，你已经听到了那激昂的音乐，当然，你已经听到了它的口号，看到了它的画面。你怎么还能坐得住呢？赶紧让自己投入其中吧。你将再也舍不得走出家门。那么……它是完美的吗？绝对是！它确实有那么一点点需要改变的地方，但是与整个的冒险相比这细微之处完全无关痛痒。[Aldo Merino]

Gamecritics 10分

《塞尔达传说：时之笛》是宫本茂和他的团队一直梦寐以求的游戏，他们用梦想编织了一个活生生的世界，成功地将这个世界塞进32MB的硅片中。虽然现在的游戏设计师都在做越来越血腥和暴力的游戏，宫本茂却用伟大的游戏证明了自己(同时为任天堂捞了不少钱)，创造了一款跨越所有文化、将被世代传诵的游戏。当别人试图抄袭他的创意并可悲地失败的同时，他的天才再次得到证明。这款游戏是有史以来所有游戏中最美丽的体验，是我一直以来在梦中都想玩到的游戏。[Dale Weir]

RPGamer 10分

很少有一款游戏能够代表一部主机，但《塞尔达传说：时之笛》几乎等同于N64。这款游戏将会在游戏业的历史上长盛不衰，成为有史以来最具影响力、最受人尊敬的游戏之一，它的乐趣永远也说不完。[Andrew Long]

读者平均评分 98%

Wade Williams：1998年，这款游戏改变了我的人生。

David Childers：我曾以为《塞尔达》是盛名之下其实难符，而玩了这款游戏后，我买了所有的《塞尔达》。

Richard Mortensen：全世界最伟大的游戏！

PipBoy 2000：想想你体验过的最美妙的极致兴奋，将它乘以1000倍，仍然与之相去甚远。

Tyler Errickson：玩了《时之笛》后我才知道以前的游戏生活是多么单调，感谢你，任天堂。

2 灵魂能力 9.64分

“《灵魂能力》已经完美到令人意识麻木”

——GameSpot

GameSpot 10分

这是一款真正完美无瑕的游戏。几年来，Namco已经在街机游戏的完美移植上树立了雷打不动的声望，数不完的新增要素会让你喜极而泣。对于《灵魂能力》，世嘉也应该快乐到落泪。Namco清楚地告诉人们什么才是移植。它将街机上最强的3D格斗游戏挑了出来，给它新的面貌，将其重新塑造，直到它比原作领先几光年，而你只要50美元就可以把它抱回家，享受它的无尽价值。它让全世界看到了DC的性能有多么强大，它用无敌的60fps装入了前所未有的无穷特效，而且有着超高的解析度，惟一一个让这款游戏看起来更加漂亮的办法就是使用世嘉的VGA转换器。



如果你有幸搞了一个，你将看到绝对在其他地方看不到的效果。现在大家都抢着说这款游戏值得打满分。是的，它只是一款格斗游戏，一种规模有限的游戏类型，但是在格斗游戏的范畴内，《灵魂能力》已经完美到令人意识麻木。Namco真是一家没有最好只有更好的公司。它在所有方面都绝对惊人，对于这种游戏类型来说，《灵魂能力》是无可争议的山中之王。它应该成为所有玩家的收藏。[James Mielke]

Gaming Age 9.5分

毫不夸张地说：《灵魂能力》代表了家庭娱乐一次质的飞跃，它让人终于毫无疑问地相信次世代已经降临。《灵魂能力》是否值得购买已经无需赘言，它是所有玩家都必须至少体验一次的作品。当然，对它还存在这样那样的抱怨，但是俗话怎么说来着：世事无完美。而《灵魂能力》已经是我们看到的最接近完美的游戏，因此它值得我们为它沉迷、为它疯狂。最后一个问题：《灵魂能力》是否值得成为购买DC的理由？不管你是否格斗游戏爱好者，答案是打雷般响亮的“YES”！

3 银河战士Prime 9.63分

“所有忽视它的人都应该感到羞耻”

——GameSpy

IGN 9.8分

不用说，我对这个系列的沉迷已经到病态的地步了。因此当《银河战士Prime》公布的时候，我是又欢喜又害怕。好在Retro和任天堂几年的努力没有白费，《银河战士Prime》不仅成为我最喜爱的NGC游戏，也成为我有生以来最宝贵的游戏之一。我真不知道在心目中要把它放在怎样的位置，总之是很高很高。总而言之，我推荐你一定要买《银河战士Prime》——而且千万不要去租，它是需要你去收藏的东西。[Fran Mirabella III]

GameSpot 9.7分

让我们开门见山地说吧：《银河战士Prime》是目前为止最强的NGC游戏，没有之一。它是今年所有主机最强的游戏之一，也是《银河战士》的系列之最。[Greg Kasavin]

Gaming Age 9.5分

可惜的是我们站没有一个比A更高的评分标准，要是有的话，那就要给《银河战士Prime》了。这是NGC上最棒的游戏，也是近年来所有主机上最棒的游戏。没有一款游戏能够像它那样让我着迷，或者像它那样能够让我快乐那么久。自《时之笛》之后我已经很久没有对一款游戏如此印象深刻了。这么棒的游戏实在是太罕见了，所有忽视它的人都应该感到羞耻。如果你有NGC，就买一张吧。如果没有，就买台NGC，再买一张这款游戏。吐血推荐！

GameSpy 9.6分

《银河战士Prime》是我有生以来玩到的最棒的游戏之一，我到现在还没有从游戏的冲击中缓过神来呢！这就是年度最佳游戏了，它打败了《横行霸道：罪恶都市》，打败了《托尼滑板4》，以及2002年所有热门选手们。我只希望我们不用再等个七八年才能玩到下一作。不说废话了，如果你有NGC，赶紧去玩吧。你再也不会碰到比这更好玩的了。[Bryn Williams]



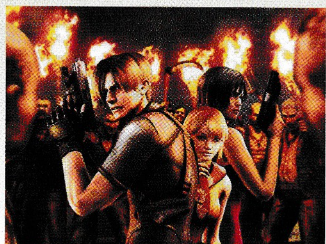
4 生化危机4（NGC版） 9.58分

“《生化危机4》站在了所有前辈的肩膀和脑袋上。”

——GameSpy

Gamespy 10分

忘记一切对恐怖生存游戏的认识吧，实际上，让我们彻底忘记那种累人的类型吧。那令人昏昏欲睡的冒险游戏子类型已经风光太久了，虽然该类型最近的作品还算有点意思(比如说NGC重制版《生化危机》)。现在这种类型真的可以洗洗睡去了，《生化危机4》来了，它让系列粉丝大吃一惊，让诽谤者哑口无言。



到最后，你可能会说这篇评测里怎么一点负面意见都没有呀？那是因为真的没什么能抱怨的。今年这个假期看到了无数的AAA大作，够所有玩家忙上一阵子的了。但是在我第二遍玩穿《生化危机4》之前，它们是没什么机会得到我的宠幸了。放下你的成见吧，就算你对该系列不感冒，也快点去试试吧。系列得到了重生，它的成就将让你难以置信。相信我。[Ryan O'Donnell]

GameSpot 9.6分

自从1996年在PS上诞生以来，《生化危机》有起有落，不过它一直是走在恐怖生存游戏的潮头。但是把《生化危机4》称为系列巅峰已经不够分量了，因为它可能是有史以来最伟大的恐怖动作游戏。很难想像还能有人不被《生化危机4》震撼。你肯定会发现只要玩过，甚至只要见过《生化危机4》，就知道所有溢美之词都是不够的。或许你已经从最近的其他M级游戏上得到了乐趣，但是只有在这里，你才知道什么叫飘飘欲仙。它就是那么棒！[Greg Kasavin]

IGN 9.8分

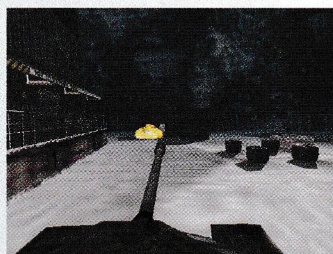
我本来就对《生化危机4》抱有超高的期待，最后我完全没有想到它居然能够如此惊人地超出我所有的期望。这不用说就是最强的恐怖生存游戏，如果它是在2004年推出的话，早就被我挑选为年度最佳游戏了。《生化危机4》让Capcom成功地使该系列进化到了下一个境界，它将会让以前所有的作品黯然失色。就算是连续不停地体验了20多个小时的兴奋后，你也将舍不得放下手柄。不是你占有了《生化危机4》，而是它占有了你。

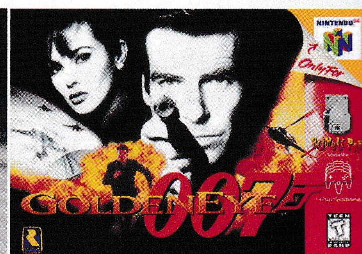


绝对必买之作。[Matt Casamassina]

5 007黄金眼 9.58分

"《黄金眼》的一切几乎都达到了前所未有的高度。"
——Gamecritics





Gamecritics 10分

对我来说，要描述一款如此接近于完美的游戏实在太困难了。《黄金眼》的一切几乎都达到了前所未有的高度，这是一款将所有元素结合为完美游戏体验的作品。虽然同名电影的剧情过于生硬，游戏却没有受到影响。Rare没有盲目照搬电影，而是抛弃了所有不适合游戏的内容。这款游戏不仅改变了我对游戏的认识，也改变了我对世界的认识。[Chi Kong Lui]

GameSpot 9.8分

第一次在E3展上看到《黄金眼》的时候，我对它毫无印象，又是一款FPS，除了狙击枪酷了点，以及那部几乎已经被所有人忘记的电影外，没啥特色。现在我才知道我错得有多离谱。《黄金眼》的实力完全可以媲美《马里奥64》——没错，我说的！《黄金眼》是那种N64玩家自从玩完《马里奥64》就已经在等待的游戏，如果N64能多几款这样的游戏，或者真的有机会打倒P S 的统治。[Jeff Gerstmann]

IGN 9.7分

虔诚地将这款游戏玩了几个星期之后，我们可以真诚地告诉你：《007黄金眼》是游戏业的一颗钻石，如此构思精巧，如此灿烂辉煌，将间谍式冒险聪明地建立于FPS类型之上，充分发挥了N64四人游戏的实力。我们可以摸着良心说：《007黄金眼》是所有主机上最出色的单人和多人游戏。[Doug Perry]

Gamers Europe 9.5分

1995～1998年间是游戏业的蛮荒时期，我实在无所事事，直到有一天，一个朋友把一张《黄金眼》递给了我，说：它太他妈棒了！我像看傻子一样看着他，说：呀，呀，又一个电影改编的垃圾。当我把游戏插到N64上开始玩时，我才知道：是时候重返游戏世界了！于是我开始重新写游戏文章，并且开了这家网站。

6 超级马里奥64 9.57分

"《超马64》是有史以来最伟大的电子游戏。"
——IGN

IGN 9.8分

目前为止很多马里奥迷都已经见过日版或美版的《超级马里奥64》了，因此我们也省得介绍围绕它的各种说法。必须指出的是，《超马64》是有史以来最伟大的电子游戏，今后的所有游戏，不论类型，都要以此为评判标准。任天堂给自己定了一个几乎不可能的目标，并且用《超马64》成功地完成了！[Doug Perry]

NINTENDOJO 9.7分

这是少有的百闻不如一见的游戏。《超级马里奥64》是天才级游戏，当你拿起任天堂革命性的类比摇杆跨进马里奥3D世界的那一刻起，你就再也不想出来啦！我还没见过有谁能够不花上个把小时在城堡外闲逛，滑行、跳跃、践踏、跳水、游泳……就算到处都没有敌人，还是让人乐此不疲。这就是任天堂。[Peer Schneider]

GameSpot 9.4分

电子游戏的衡量标准可以看它是否带来了有趣的挑战，是否在某些领域有新的突破，是否克服了当前的设计限制以及偏见。如果有一款游戏在这些方面都比前人做得好，就是好游戏；如果能够同时带来全新的体验，就是伟大的游戏；如果它能让吹毛求疵的、武断的、烦人的游戏评论家们也能深深的受到感染，那就是革命性的游戏。铁杆的、发狂的玩家和媒体在游戏发售前一年就知道了，游戏之神宫本先生当然也知道，还有任天堂的智囊团们，他们早就知道这是一场革命。[GS编辑联合点评]



PGNX MEDIA 9.3分

这款游戏是宫本茂的巅峰之作，它成为了N64的传奇。很难有其他游戏能够与它比肩。在索尼与任天堂的战争中，索尼即将胜出，但任天堂用这款游戏证明了N64，也证明了自己。[Chris Vavra]

7 光环 9.56分

"Xbox的《光环》是游戏业发生的最美妙的事情之一。"
——IGN

IGN 9.7分

当你听到各种流言蜚语，比如说《光环》如果出在PC上会更漂亮，或者说《光环》"只是又一款普通的FPS"这样的吠叫声，或者所有说《光环》比不上PS2和NGC优秀作品的屁话，那么你该自己坐下来在你的Xbox上玩一遍……你就进入了一个好到要死的游戏里。它的故事可以与优秀的长篇小说媲美，音乐和画面之美是你闻所未闻的。Bungie给Xbox带来的这款游戏让成千上万的唱反调者闭嘴，让那些耐心等待微软主机上市的人露出甜甜的微笑。Xbox的《光环》是游戏业发生的最美妙的事情之一。《光环》的魔力在于那些你一直想要在游戏中做的事都可以在这里实现。[Aaron Boulding]

GameSpot 9.7分

这款游戏的出色之处让人几天几夜也说不完。它是超越游戏类型的、最出色的FPS游戏之一，它不仅是一款优秀的FPS，也是当代最杰出的游戏之一。《半条命》、《007黄金眼》、《马拉松》等FPS系列的粉丝们都会对《光环》铭记于心，其他玩家也应如此。[Joe Fielder]

GameZone 9.5分

对于《光环》我只能告诉你：它是整个游戏历史上的终极首发游戏——震撼、惊人，诱惑着这种类型的粉丝们，让这群上瘾的家伙牢牢掌握在它的手中。感谢Bungie，感谢微软，它们再次证明了一句老话：老天不负有心人！[The Badger]

TeamXbox 9.6分

这一天终于来临了，现在终于可以看到《光环》是否对得起发售前几个月来巨大的社会效应了。老实说，我开始觉得这样的喧闹将会造成一款让人大失所望的游戏。孩子们，这次我错啦！《光环》远远超出了我的想像，并且让人们对它的追捧也显得远远不够。《光环》不仅是完美的次世代FPS，它重新定义了这种类型，从来没有一款射击游戏能够在每个方面都那么完美。[Brent Soboleski]



8 铁拳3 9.56分

"就算是上帝也会称赞它的美丽。"——Gaming Age

GameSpot 9.9分

PS一些最重要的时刻都是围绕《铁拳》，一代在PS上市的几个月后推出，让该主机成为了明星；二代再次成为"比完美更完美"的街机移植，添加了新模式和同时期最惊人的CG动画；三代在发售前就已经备受争议，好像它无法再被完美移植了。虽然背景没街机版那么清晰，PS版用更多的模式、尖端的CG和史上最强的格斗系统让人忘记了一切。《铁拳3》不用说就是很长一段时间以来PS的最佳游戏，而且在很长一段时间内都很难有出其右者。[Jeff Gerstmann]



Gaming Age 9.7分

还记得PS刚推出时的情形吗？那是一种神秘、神奇而迷人的感觉，不大关心PC游戏的很多人还不太适应CD音质以及多边形的场景和人物。而CG动画、读盘时间和数十个小时的深度游戏性都是一片处女地。这是电子游戏黎明时期的兴奋。现在这种兴奋感又来了：《铁拳3》是全新的体验，它让人们想都不敢想的东西在PS上实现了。基本上，我们正在介绍的是我们从未见过的PS全新面貌。而且就算是上帝也会称赞它的美丽。[Kevin Cheung]

IGN 9.3分

PS发售已经有3年了，越来越多的游戏正在把它推向极限，而《铁拳3》就是非常明显地将PS的性能推向物理极限的游戏之一。乍看之下，《铁拳3》与街机版没两样。动作速度惊人，贴图巧妙地让低解析度的3D模型看起来无可挑剔。过了一会你会发现人物还是差了点，背景也是简单的2D贴图，但是它仍然是PS最漂亮的格斗游戏。PS的《铁拳3》是市面上最成熟的格斗游戏，而外加的模式和练习功能让它成为今后格斗游戏的典范。我们惟一苦恼的一点就是Namco把标准抬得太高了，我们真不敢想像其他设计师怎么才能将它超越。[IGN多名编辑联合点评]

9 生化奇兵 9.54分

"如果它都卖不好，那么我们都应该从此放弃希望，应该从此辞职……"——Yahoo！Games

1UP 10分

在销魂城里很容易迷失，不是身体上的迷失，而是心灵的迷失——你的目标很明确，也有很好的地图。这个由Levine和他的Irrational(现在的2K Boston)团队创造的世界实在是太逼真可信，让人融入其中无法自拔。出色的枪战、独特的剧情，以及道德选择已经足以成就一款卓越的游戏。它囊括了一切，又加入了所有其他的一切。自动贩卖机的声响，疯婆子的发狂咆哮，自己创造弹药的能力，独特的关卡设计，可选的摄影研究，奇异的色调，以及"深海之外"的恐怖演绎，火、光与水的效果……一切都那么完美，让玩家有种成为其中一员的幻觉。从丰富而完整彻底的体验来说，《生化奇兵》是近乎无敌的。[Andrew Pfister]

Yahoo! Games 10分

《生化奇兵》最突出的地方在于它的独特性。如果它都卖不好，那么我们都应该从此放弃希望，应该从此辞职，从此投入到无尽的星际迷宫和二战世界中。《生化奇兵》这种游戏是我们都需要的，是我们应该去买的。它最好地证明了我们应该何去何从。争论游戏是否艺术是一种犯傻的行为，因为这已经一点都不重要了，因为你只要指着《生化奇兵》，然后说："这就是游戏！"[Tom Chick]



GameInformer 10分

这款游戏的一切都让人因完美而尖叫，这是一款你绝对不能错过的游戏，因为你将永远不会再看到这样的FPS。在它带来的15到20小时的游戏过程中，没有一秒钟是在虚度。当你完成游戏后，你实在不大可能把它搁置，因为你肯定还想玩第二遍，看到第二种结局。[ANDREW REINER]

Gametrailers 9.5分

很少有一款游戏能够像《生化奇兵》那样深刻地影响玩家，希望这是游戏业新风貌的一个前兆。而现在我们要做的就是进入它的世界。它的氛围、故事、建筑和完美的挑战性以及所有的一切创造了这一代主机最伟大的体验。销魂城正在等着你！[Gametrailers编辑联合点评]

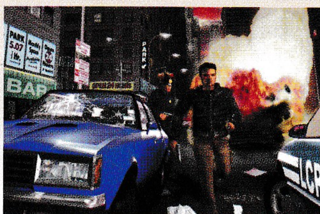
10 横行霸道III 9.53分

"只有睡觉以及我可爱的老婆才能把我从《横行霸道III》的世界里给揪出来！"——IGN

IGN 9.6分

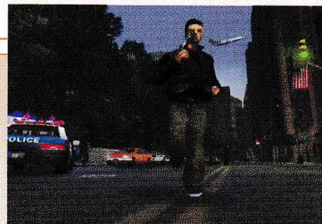
Rockstar能够让我们独家报道这款游戏实在是太厚道了，如果他们没有这么厚道，也不会改变我对这款游戏的看法。本作是绝对、超级优秀，也是今年最出色的游戏之一，不管是在PS2还是其他任何主机上……呃，这句话我今年好像已经说过很多遍了(《鬼泣》、《寂静岭2》)；那是因为和去年不一样，今年啥好事都挤一块了。

《横行霸道III》是一个规模巨大的游戏，玩家挖得越深，就变得越来越有趣，虽然到那个时候会难得令人发指。但是你仍然会有无数的理由继续玩下去，或许应该用"上瘾"这个词，它厉害到只有睡觉以及我可爱的老婆才能把我从《横行霸道III》的世界里给揪出来！[Doug Perry]



Game Informer 9.5分

本作无情的故事和血淋淋的游戏方式无疑会吸引很多主流传媒的关注。而我希望人们能够记住它的真正成就——它是第一款能够让玩家在一个活生生的虚拟世界中自由行动的游戏，与此同时又能够融入引人注目的游戏性元素和剧情。传奇制作人铃木裕也曾经在《莎木》中有过类似的尝试，但是它的结果——我该怎么说它呢——真是无聊得要死。可能很多人会把它和《横冲直撞》对比，但是《GTAIII》粉碎了之前的一切标准。惟一让《GTAIII》没能获得《Game Informer》最高荣誉的问题是一些射击问题，以及有点糟糕的瞄准系统。不过不管怎样——你一定要买这款游戏。[MATT HELGESON]



GameSpy 9.4分

是的，这是一款粗暴的游戏，一款绝对不要给小孩子玩的游戏，不过它也是一款制作极其精致的超好玩的游戏，它证明了PS2主机的实力，也表明了我们在未来会看到很多高质量的游戏。《横行霸道III》会让你在它的世界里流连忘返，不玩到最后就舍不得出来。很快一整天的时间就流逝了，而你仍然会坐在那里，挠着脑袋想时间都跑哪儿去了。而这就是游戏质量的最佳证明。[Andrei Alupului]

Game Informer 10分

"你的每一天都在进步。你的每一步可能都会得到收获。你在不断前进、不断攀登、不断提高，你知道这条路永远没有尽头，但这不但不会让你气馁，反而增加了攀登的光荣与乐趣。"丘吉尔的这番话完美诠释了当今电子游戏的活力，我知道有些东西会改变一代人，会永远改变你对游戏的看法。《圣安德里亚斯》显然就是我玩过的最伟大的游戏之一。[ANDREW REINER]

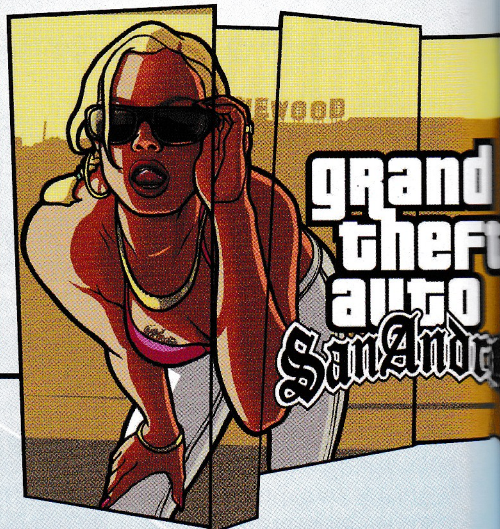
IGN 9.9分

……我用了6页的篇幅来描述为什么《圣安德里亚斯》能够成为我玩过的最棒的PS2游戏，就算是这样，我所说的也只不过是九牛一毛。在上一周我所有醒着的时间里几乎都在玩这款巨大的怪物一样的游戏，我什么事都不想干了，就这样在上面花了60多个小时。就算是这样，我也只不过是刚过了50%的完成度。《圣安德里亚斯》就是这么惊人：这是一个所有人都会得到不同乐趣的游戏。赶紧放下你手头的一切，加入其中吧！[Jeremy Dunham]

11 横行霸道：圣安德里亚斯 9.52分

GameSpy 10分

这种体验让我们想起为什么要玩游戏：我们要从现实的约束中解放出来，探索生动的、逼真的世界。没有几款游戏能够像它那样做得如此到位。[Miguel Lopez]



12 GT赛车 9.5分

Gaming Age 10分

闷声发大财是对这款游戏的最好形容，它从偏僻的小角落开来，把所有人都吓了一跳。《GT赛车》是所有赛车游戏的终结者。[Greg Sewart]



IGN 9.5分

没有驾照的伙计们不用担心了，索尼的赛车新作《GT赛车》已经成为最优雅的赛车游戏。它的迷人要素会把你的屁股粘在座位上好几个月，甚至几年。说实在的，我已经三个星期没有开我的真车了。[Jay Boor]

PSX Extreme 9.1分

索尼宣布将会开发一款有166辆赛车的游戏时，大家都觉得不可能。但是索尼和Polyphony用PS震惊了全世界，他们居然做到了，他们推出了《GT赛车》，现在它已经被称为"赛车之王"。[SolidSnake]

13 托尼滑板2 9.49分

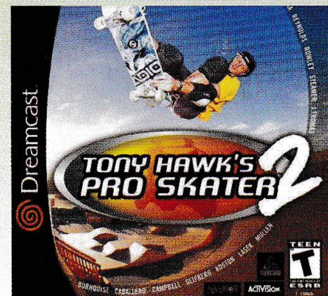
IGN 9.9分

说了那么多，最后来谈谈万能的美金，这款游戏能够值回50美元的票价吗？答案是："真他妈值！"这是最具有无穷重玩价值的游戏之一，还在看什么，赶紧离开你的电脑，冲到最近的游戏店里去吧！[Chris Carle]

GameSpot 9.9分

《托尼滑板2》是必须收藏的DC游戏，它会让你一次又一次的燃起挑战的信念，收集所有的隐藏要素。而就算你花了几个月把一切都打出来了，你还是会回到游戏中，因为你已经离不开它啦！[Jeff Gerstmann]

Game Revolution 9.5分



我已经写了一大堆关于这个系列的评测，一代的、二代的、PS的、N64、DC的，现在我都懒得写了。如果那么多的评测把你也读烦了，就让我总结一下吧：DC版《托尼滑板2》必须得买，去买就是了，别再浪费我的时间了。

什么？你怎么还坐在这儿？我不是告诉你去买了吗！点击"购买"键，花点该死的小钱吧！啊！……还要再解释？好吧，但那真的是浪费时间……[Ben Silverman]

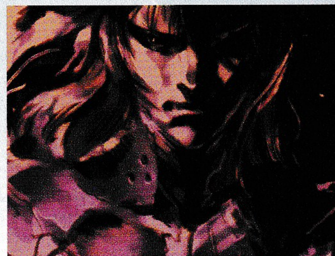
14 潜龙谍影2：自由之子 9.49分

GameInformer 10分

我真不知道是否还有可能玩到比这更能让人满足的游戏。到底你将要经历什么？我无法准确地告诉你，但是我知道小岛秀夫给了你所有的工具，你想让他多完美都可以！[MATTHEW KATO]

GamePro 10分

《潜龙谍影2：自由之子》对得起所有的吹捧和吹嘘，它将是你最难忘的游戏体验之一。[MAJORMIKE]



OPM 10分

我知道所有人都希望这款游戏能够好玩，但是我可以很负责任地告诉你，它已经不是好不好玩的问题了，它的伟大让我震惊！[2001年12月号，159页]

EGM 9.5分

比起其他的绝大多数游戏，它的华丽、它的可玩性、它的重玩价值、它的画面，以及它的实实在在的乐趣都已经超越得无边无际。[2002年1月号，212页]

15 NFL 2K1 9.48分

GamePro 10分

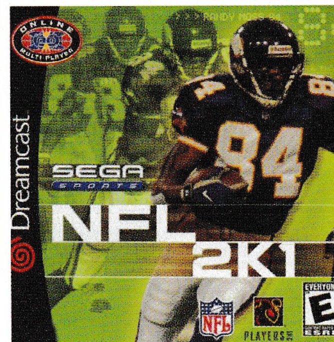
寻找真实游戏的橄榄球迷们不用再到处找了，《NFL 2K1》已经凌驾于所有游戏之上，它轻而易举地实现了这一点，因为它是DC上惟一的橄榄球游戏新作，它让橄榄球迷所有的梦想成真。[cheatmonkey]

GameSpot 9.9分

比起之前的所有橄榄球游戏，它更快、更精确、更接近真实。如果你对它的革命性还有任何怀疑，赶紧挤到你家附近的游戏店里，在它卖光之前抢购一套吧！[Ryan Mac Donald]

IGN 9.5分

如果说在这个世界上，在所有的主机中有一款体育游戏是不得不收藏的，那就是《NFL 2K1》。除非你是个体育白痴，否则这款游戏将让你的世界天翻地覆！[Brandon Justice]



16 光环3 9.47分

GamePro 10分
它充实的游戏性、丰富的重玩价值、惊人的网战以及令人难以置信的产品价值将会奠定其在游戏历史上的地位，它毫无疑问地为这个令人深爱的三部曲划上了满意的句号。[Tenacious Moses]

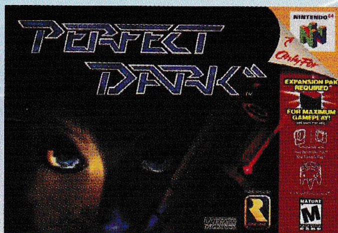


Edge Magazine 10分
在本质上，它没有什么新鲜的，只是一个宏伟的、美丽的怪物级FPS续作。但是在概念和制作上，《光环3》是游戏业的未来。[2007年11月号，80页]

GameInformer 9.75分
总的来说，Bungie又造就了另一部杰作，为三部曲创造了一个满意的结局。当然，并不是《光环》世界的所有秘密都得到了解答，但现在看来下一款游戏将会走上非常有趣的方向。[BRYAN VORE]

XboxWorld 360 Magazine UK 9.5分
系列第一代建立了革命性的基础，第二代告诉世界如何制作网络游戏，第三代则是满足我们的所有需要，让一切更完美。《光环3》是有史以来最好的《光环》，你不会找到比这更好的词来赞美它。[Michael Gapper]

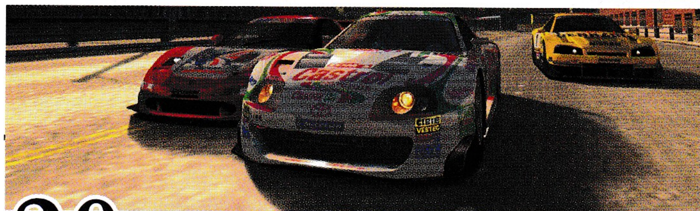
17 完美黑暗 9.47分



GameSpot 9.9分
如果你到现在还在玩《007黄金眼》，你终于盼到头了，因为终于有一款游戏可以超越它了，它将让你在未来的几年内玩个不停，直到续作出来为止。[Joe Gielder]

GamePro 10分
在N64的画面限制下，《完美黑暗》对于家用机射击游戏迷和多人游戏狂热者来说已经做到完美。惊异的单人模式、迷人的剧情以及冲击性的多人模式，让这款游戏成为N64历史上最强的FPS。[THEFRESHMAN]

IGN 9.8分
为Rare不断将游戏延期的行为脱帽致敬吧，因为一切都是为了让它更加完美。对不起，我真是忍不住要这么做。最后一句话：如果你没有《完美黑暗》，就不配当一个N64玩家。[Matt Casamassina]



20 GT赛车3：A规格 9.43分

GMR Magazine 10分
核心游戏系统并没有改变，但画面的进化是天翻地覆的——这意味着《GT赛车3》是世上最好玩也是最好看的赛车模拟游戏。[2003年2月号，92页]

MAXIM 10分
你终于可以解答人生中最亟待解决的一些问题了，比如说你的Suburu Impreza旅行车在赛道上与2002 Dodge Viper将鹿死谁手。[MAXIM游戏简评]

EGM 10分
这款游戏已经占据了我的一生。[2001年9月号，142页]

GameSpot 9.4分
它无穷的改装车选项以及众多的赛事将会让你在未来的几个月里全神贯注地投入到游戏中，而它的易上手性足以让任何一个哪怕是对驾驶外国车有一丁点兴趣的人都能享受其乐趣。[Amer Ajami]

BBC Sport 9.6分
它轻而易举地成为了有史以来最强的赛车游戏——并且有着超强的可玩性，看来要长期霸占玩家的主机了。[BBC体育频道游戏简评]

18 塞尔达传说：风之杖 9.46分

FHM 10分
它的上手难度恰如其分，游戏性可以用美丽来形容，你将会被拖到它的冒险世界中无法自拔。显然是今年来最好的游戏。[FHM游戏简评]

GameInformer 10分
突破了一切的《塞尔达》游戏，在你一生的游戏生涯中都将光辉灿烂。任何一位自认为是玩家的人都绝对要收藏此作。[2003年4月号，86页]

GamePro 10分
这是一个光辉夺目令人目眩的奇迹，不管你对林克的新短裤有何感想……如果这款游戏无法令你愉悦，那么你这辈子看来都不可能开心了。[2003年4月号，94页]

Nintendo Power 10分
《风之杖》是五星级评价的标准。操作控制和谜题设计都让人惊异。故事充满戏剧性、趣味性并且令人感动，而画面风格也只能用震惊来形容。[2003年4月号，132页]

Play Magazine 10分
不管你如何准备，都料不到《塞尔达传说：风之杖》会有多么伟大……记住我的话：今年不可能会有更出色的游戏体验了。[2003年3月号，24页]



19 光环2 9.46分

Xbox Nation Magazine 10分
微软与Bungie一起创造了一鼎巨钟，其音如雷，声震万里，如飓风过境。它并不完美，但在它的画面总是会发生奇妙之事，或者说奇妙的破坏之事。[2004年12月号，72页]

悉尼晨报 10分
史诗般的规模令人震惊，太空站、战火中的城市、神庙以及冰雪覆盖的废墟，这些场景都令人目眩，音乐简直是壮阔得过份。[悉尼晨报游戏简评]

泰晤士日报 10分
这是一部高质量的科幻大片，用纯熟的画面、卓越的配音和冲击性的音效以及令人血脉贲张的音乐让一切栩栩如生。[泰晤士日报游戏简评]

Xbox官方杂志 9.7分
剧情上的峰回路转将会让你惊讶与震惊，它不仅有着极大的深度和含义，也令人难以置信地影响到了你所玩的实际游戏……《光环2》已经是这台主机上最大的成就。[2004年12月号，44页]

纽约时报 8分
虽然结尾有点弱(完全是为《光环3》做铺垫)，这款游戏的体验是令人满意的。跳到敌人的汽车上，把司机痛揍一顿，踹出车外，然后坐上汽车狂轰一通，这实在太有趣了！[《纽约时报》游戏简评]

21 星球大战：旧共和国武士 9.43分

TeamXbox 9.6分

这款游戏剧本完美，画面精湛，游戏性美妙，音效更是令人难以置信。用几个字来概括：这是Xbox上最强的RPG。[编辑联合点评]

Game Informer 9.5分

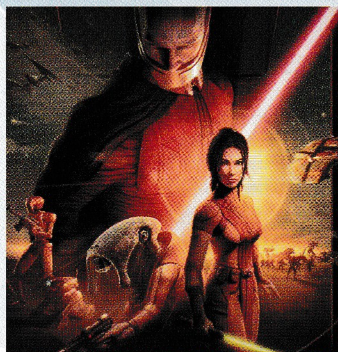
它应该得到最高的赞美，它让《星球大战》迷们梦想成真，也是自从《光环》以来最值得买入的Xbox游戏。[2003年8月号，94页]

GamingAge 9.5分

这款游戏最惊人的地方之一就是游戏世界对玩家行为的反应。它的开放度极高，玩家在冒险过程中所做的决定会直接影响到整个游戏的结果……这是我目前为止玩到的最伟大的RPG之一。[Kevin M. Jones]

Xbox官方杂志 9.4分

绝对是突破性之作……这是粉丝们自从1977年以来就一直在等待的《星球大战》游戏。[2003年9月号，74页]



EGM 9.5分

《星球大战：旧共和国武士》就像我们对电影《星战前传》的期待一样：迷人的剧情、精彩的画面和配音，融入到银河的各个世界中，所有尊贵的绝地武士传说又结合了经典的《星球大战》式幽默。[2003年9月号，118页]

22 塞尔达传说：黄昏公主 9.42分

Game Informer 10分

因为有史诗，所以有塞尔达。这个漫长的系列定义了永恒的经典。每次海拉尔的冒险都被任天堂打造成完美。从林克拔出剑的那一刻开始，这个系列已经决定了我们对电子游戏的认识。与过去一样，这次同样有一座新的丰碑诞生。关于哪一个《塞尔达》最棒的长达数十年的争议终于可以结束了，因为这毫无疑问是有史以来最伟大的《塞尔达》。[ANDREW REINER]

GamePro 10分

《黄昏公主》的天才之处在于它总能激起并满足你的怀旧之情，让你回到第一次玩《塞尔达》游戏的逝去的岁月里。[Tenacious Moses]

纽约时报 9分

新的操作系统做得很漂亮，不管什么时候碰到危险，像个疯子一样挥舞手臂的感觉超级自然。[纽约时报游戏简评]

EGM 10分

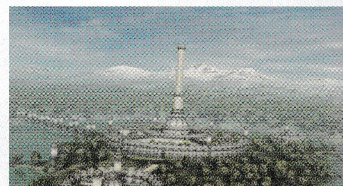
《黄昏公主》是个稀世珍宝：一个让你玩60个小时却一刻都不会沉闷的游戏。在完美的游戏性、曲折的谜题和诱人的剧情中，它轻易地成为了有史以来最强的《塞尔达》。[2007年1月号，56页]



23 上古卷轴Ⅳ：湮灭 9.41分

娱乐周刊 10分

它实在是太他妈大了。在你玩了《湮灭》超过一个小时后肯定会忍不住这么说。玩了50个小时后仍然会这么说。[娱乐周刊游戏简评]



英国Xbox官方杂志 10分

简而言之：《湮灭》是一个故事永远不会结束的游戏。你在任何其他游戏里的探索故事总是会有天然的缺口，但在这里你可以永远讲述下去，每一个冒险奇谭总是能与下一个浑然天成。[OXM UK特别点评]

Xbox官方杂志 9.5分

经过商店橱窗时一定要仔细留意一下里面的《湮灭》：你的60美元将会发挥前所未有的价值，准备好进入到漫长的冒险生涯中吧。[2006年4月号，69页]

纽约时报 9.2分

一款游戏庞大而多样化到这种地步，不花个几百小时根本不可能把一切都看到和体验到，其实就算花了几百小时也不见得可以。[纽约时报游戏简评]

24 横行霸道：罪恶都市 9.4分

GMR Magazine 10分

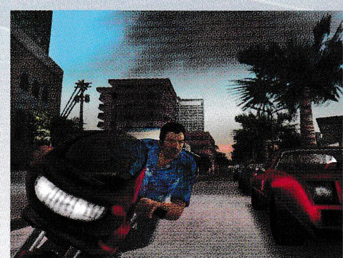
在罪恶都市的沙滩上开车行驶，一边听着"Billie Jean"，这种酷呆了的感觉简直无法用言语来形容。[2003年2月号，92页]

娱乐周刊 10分

直升机让穿越城市的13个地区轻而易举，而且还有超多的摩托车可选，Vercetti还可以在上面尽情用乌兹枪扫射。[2002年11月1日号，76页]

GamePro 10分

《罪恶都市》的游戏性还是和以前一样让人上瘾，只是现在让第一作如此伟大的一切元素几乎都达到了两倍以上——更多的街道、更多的汽车（和其他交通工具）、更酷的任务、更惊人的街头生活。[FENNECFOX]



花花公子 9.2分

当然，争论总是吸引人的，更何况《罪恶都市》是完美的开放式游戏，让玩家无拘无束地到处探索，同时出手完成一些任务以完成游戏。没有多少游戏能够这么轻而易举地完成这样的平衡性。[花花公子游戏简评]

25 忍者龙剑传 黑之章 9.39分

1up 10分

如果只是在原来《忍者龙剑传》的基础上增加一些任务，就已经值得全价购买了。在已经惊人的原作基础上增加了那么多新任务、新难度设定、新动画和新服装，竟然只要30美元——这简直和偷没区别了。[编辑联合点评]

数码娱乐新闻 10分

新增内容本身足以成为已经玩过原作的玩家购买的理由。经过了一年，《忍龙》仍然是一个非凡的游戏。年度最佳游戏吗？这是对它的侮辱。它是本世代最佳游戏！[Ludwig]

Play Magazine 9.5分

几乎没有同类游戏可以与它比肩，这是让玩家尽情疯狂的终极游戏。[2005年10月号，56页]

Xbox官方杂志 9分

《黑之章》具备了原作所有最出色的内容，然后按下了电梯按钮，把它带到了更高的地方。[2005年11月号，134页]

26 分裂细胞：混沌理论 9.38分

1up 10分
育碧全力的奉献与完美的理念在你游戏的每一分钟都在熠熠生辉。它似乎永远也不会过时，我倒要看看在Xbox上怎么还能有更完整的游戏体验。[Simon Cox]

Game Informer 9.3分
电子游戏里的剧本经常都不会得到太多人的注意，但是《混沌理论》的剧本实在太伟大了。它不仅复杂而深邃，而且有趣到令人吃惊。[2005年4月号，112页]

GameSpot 8.6分
《混沌理论》有时候会让人觉得像是由一个委员会做的，因为很多部分差别太大。不过虽然本作主题更黑暗而且是M级游戏，但是《分裂细胞》老手还是会觉得很熟悉。就算有些改变太小，它仍然是系列中最有趣、最成熟的游戏。[Greg Kasavin]



Xbox官方杂志 9.9分
单人任务引人入胜的游戏性、对战模式的价值，以及将合作模式完美结合到LIVE上，这是终极的Xbox游戏，是这台主机的至高点……是一个绝对壮观的成就。[2005年4月号，72页]

27 战争机器 9.38分

Play Magazine 10分
真正的巨作应该具有通杀一切的魅力——不管你喜欢什么类型，一款成为传奇的游戏就应该跨越类型，吸引所有人。现在这份"传奇"的短短名单里又多了一个名字——《战争机器》！[Dave Halverson]

泰晤士日报 10分
有了它，不知道今后该怎么对待其它游戏了。[泰晤士日报游戏简评]

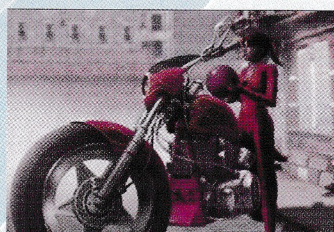


娱乐周刊 10分
我们敢站出来这么说：《战争机器》超越了《光环》……它的惊人画面让人目不暇接，它让你看到了家用机上前所未见的东西。[娱乐周刊游戏简评]

悉尼晨报 10分
如果你没有被它过于尖端的画面过份地分散注意力的话，你将会发现《战争机器》还是很优雅而充满想象力的射击游戏。[悉尼晨报游戏简评]

GAMES杂志 10分
在它的身上有人看到了过去，有人看到了未来，而我们只看到了一款真正伟大的游戏。[2006圣诞特刊，96页]

29 生化危机 代号：维罗妮卡 9.35分



GameSpot 9.5分
从你按Start键进入游戏的那一刻到出现制作人员名单，你所看到的都是最高标准的游戏表现力，不仅仅是游戏的画面、音效和音乐，还因为剧情的展开方式。[Ryan Mac Donald]

GameSpy 9.5分
《代号：维罗妮卡》是我玩过的最出色的单人游戏。现在我终于写完这篇评论，接着我要关了灯、拔掉电话线，继续玩这款游戏直到再次通关。相信我：去买吧！[Subskin]

Game Chronicles 9.4分
自从去年9月公布以来，几乎所有世嘉DC购买者都在对《代号：维罗妮卡》翘首以待，现在我终于可以坦白地跟你说：它比我们想像得还要值得等待！[Mark Smith]

IGN 9.2分
喜欢生存恐怖的怪人们终于梦想成真了。如果你觉得可以撑得住这两张碟的恐怖，就赶紧关上灯，把音量调高，然后准备感受什么叫惊悚过度吧！[Brandon Justice]

28 托尼滑板3 9.36分

GameSpot 10分
《托尼滑板3》让之前的两款游戏旧得几乎没法拿出来见人了，而且令人上瘾的在线模式偷走了我们的睡眠时间，让你一直玩到《托尼滑板4》发售的那一天。我们强烈建议你取消万圣节的所有安排，马上去买这款游戏。[Jeff Gerstmann]

IGN 9.7分
它将成为历史上最棒的PS2游戏盛筵，它距离完美的滑板游戏只有一根头发丝的距离了，如果你还觉得购买这款游戏不值，建议你去给自己的脑子做个检查。[David Smith]

GamePro 10分
这是最强的《托尼滑板》。如果你想今后能获得更高的乐趣，就不要买这款游戏！[DANELEKTRO]

EGM 9.3分
Neversoft肯定是和魔鬼做了交易，要不然这个系列怎么总是有那么大的魔力？[2001年12月号，246页]

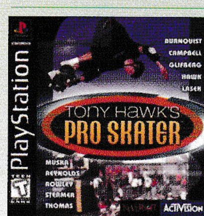


30 托尼滑板 9.35分

Games First 10分
托尼滑板是一种现象。它不仅让我这种永远不可能成为滑板高手的菜鸟们一个美妙的机会，而且也满足了真正的训练者们，这是所有其他滑板游戏都做不到的。[Shawn Rider]

GamePro 10分
有趣、令人上瘾、令人兴奋——对游戏来说有此足矣。《托尼滑板》可能没有DC游戏的好画面，但它证明了画面并非一切。[SCARYLARRY]

GamingAge 9.5分



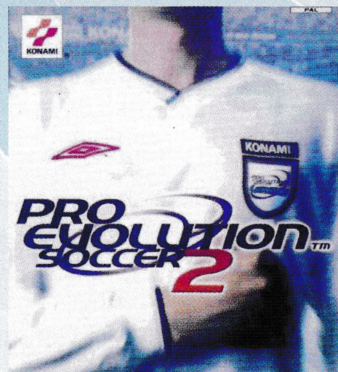
我是托尼·霍克，呃，在玩过《托尼滑板》后确实有这么一种感觉。《托尼滑板》的每个方面都太真实了，让我像个专家一样对滑板有了全方位的感受。[Marcus Lai]

GameSpot 9.3分
《托尼滑板》是一款为滑板手和非滑板手准备的游戏，有些人可能一开始会因为它的画面而放弃，但这画面上的牺牲换来的是无尽的游戏乐趣。[Jeff Gerstmann]

31 职业进化足球2 9.35分

CVG 10分
首先，让我们先澄清一件事。虽然我们在过去几个月里已经给三个游戏打出满分，先是《阳光马里奥》，然后是《时空分裂者2》，现在又有《职业进化足球2》。但这并不表明我们要变成温柔的少女。相反，我们比以前还要严格。问题是，这三个游戏巨人实在太强大了，就算是在CVG无情的高标准要求下仍然不屈不挠。而《职业进化足球2》又是这群恶棍中最恶的一个。[Michael Cooper]

Yahoo! Games 9分
真正不足的只是音效。出色地使用了皇后乐队以及在菜单中令人惊讶的原创音乐之外，解说实在是太烂了。没有《PES1》那么烂，不过也是够烂的了。[编辑联合点评]



BBC Sport 9分
这款游戏终于更流畅了，一些动作上的小问题也被解决了，就像它的名字一样，这是真正的进化。[BBC体育频道游戏简评]

32 战神 9.32分

Game Informer 10分
在玩《战神》的时候，老实说我禁不住强烈地想要五体投地拜伏于这样一位数字之神，它是游戏之神。[2005年4月号，122页]

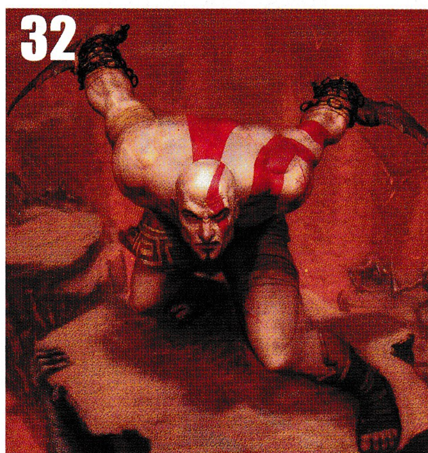
纽约时报 9.6分
《战神》拥有壮观的设定、华丽的画面和出色的游戏操作。它的一切都被构思得精巧无比。[纽约时报游戏简评]

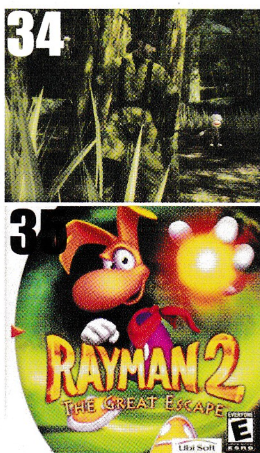
OPM 10分
人们不是非要游戏有了突破性才会去玩，只要游戏有趣人们就想去玩。而有趣就是《战神》最强大之处……这不是完美的游戏，但肯定是伟大的游戏。[Dana Jongewaard]

Play Magazine 9.5分
这款游戏蕴涵着太强的能量和邪恶魅力，有那么一刻我彻底迷失其中了，就像迷失于一部伟大的电影——就像迷失于任何一种强大的艺术形态。[2005年4月号，50页]

Stuff杂志 10分
老实说，我们在《战神》中玩20分钟已经足以顶得上玩穿其他的一整批游戏。[Stuff游戏专栏]

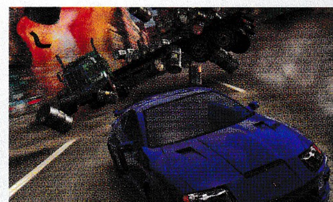
GameSpot 9.3分
它那畅快淋漓的体验和乐趣从开始一直持续到最后，任何一个喜欢M级游戏和动作冒险游戏的人如果错过了它简直就是傻子。[Alex Navarro]





33 火爆狂飙3 9.32分

悉尼晨报 10分
takedown这个系统实在是系列的一次聪明而自然的进化。壮观的场景里，细节丰富的赛车以惊人的速度呼啸而过，破坏一切的汽车大屠杀实在是太壮观了。[悉尼晨报游戏简评]



OPM 10分
如果你不喜欢《火爆狂飙3》，那肯定是你自己有问题……它已经完全把我宠坏了，让我几乎不可能再从这种类型的其他游戏中获得乐趣。[2004年10月号，102页]

GameSpy 10分
街机式赛车的新王者诞生了。想想前作一切最优秀的地方——对抗物理法则，华丽的画面，以及对于碰撞的完全疯狂的注重——然后再乘以一万倍！[Miguel Lopez]

Stuff杂志 10分
就算赛车游戏对你来说比赤脚站在乐高积木上，或者比萨达姆还要让你讨厌，这款游戏你也一定要买。[Stuff游戏专栏]

GMR Magazine 9分
惟一的失足是一批超级跑车的速度对于赛道来说实在太快了，还有就是读盘的时候太多，以及大多糟得可怕的音乐——后面两个问题在Xbox版中被解决了。[2004年10月号，111页]

34 潜龙谍影3：生存 9.31分

PSM 10分
在有史以来最优秀的游戏上进行改良并不是一件轻松的事，但是小岛组终于做到了。我们真希望能够把评分的尺度提高到11分。[2006年4月号，73页]

EGM 9.9分
《生存》那令人敬畏的单人冒险让现有的一切谍报游戏相形见绌，包括之前的《MGS》游戏。它完美融合了吸引人的剧情、精妙的游戏性、惊人的画面(几乎是次世代级别)，以及创新的BOSS战。[2006年4月号，98页]

Game Informer 9.5分
我很高兴游戏是没有知觉的。如果他们有知觉的话，《潜龙谍影3：生存》将会让他们妒嫉得要死，会让他们羞于见人。[2006年4月号，121页]

PSW UK 9分
多人模式本身就足以让我们推荐你再次花钱了，不过我们意识到很多英国玩家都懒得上线玩PS2游戏。[编辑联合点评]

35 雷曼2：大逃亡 9.3分

GameSpot 9.3分
从水上滑板到与鲸鱼一起游泳，再到骑着火箭推进的马，或者是骑在燃烧的火箭筒上，《雷曼2》充满了游戏性上的惊喜。这绝对是我玩过的最强的平台动作游戏之一。[Ben Stahl]

EGM 9分
从到处充满意想不到的惊喜这一点来说，《雷曼2》就足以成为一款杰出的平台动作游戏。[2004年1月号，189页]

IGN 9分
《雷曼2》是一个非常传统的平台动作游戏，做得非常到位。每个关卡都是全新的、机智的挑战，会让你由衷地说：“哇！实在是太酷了！”[Matt Casamassina]

GameSpy 8.5分
《雷曼2》是一个奇妙的惊喜，育碧本可以方便省事地做一个N64的移植游戏，但是他们花了很多时间，利用了DC的性能对游戏进行了改良。结果是一个美丽的、设计巧妙的冒险游戏，成为有史以来最棒的3D平台动作游戏之一。[BenT]

36 最终幻想IX 9.3分

GameSpot 8.5分

对于传统RPG游戏迷来说，即将到来的《最终幻想X》大变样的设计，以及只有网络版的《最终幻想XI》是一种不祥的预兆。继《最终幻想VII》在美学上的革命之后，继《最终幻想VIII》表现力上的成熟性之后，自鸣得意的《最终幻想IX》可能显得有点倒退。但是很多玩家一点都不介意，因为它是玩家已经享受了十几年的一切《最终幻想》的总和。[Andrew Vestal]

GamePro 10分

这个系列中没有哪一款比《最终幻想IX》更适合"最终"和"幻想"这两个词，它终于回归到了轻松、幻想的冒险。每个《最终幻想》游戏都有无尽的讨论和超高的期待，Square也总能满足人们的期待，而《FFIX》甚至经常超出了人们的期待，给玩家带来一款真正的杰作。[UNCLEDUST]



IGN 9.2分

《最终幻想IX》来了，一切都再次旧貌换新颜了。Square的开发者们再次突破自我，不管是在技术还是视觉艺术性上，他们创造了一个幻想的世界，就算只是看上一眼，也让我觉得满足。很多年过去了，我仍然会想起他们，并且为游戏机能够呈现出这么美丽的画面而百思不得其解。[David Smith]

37 极限竞速 9.3分

GamePro 10分

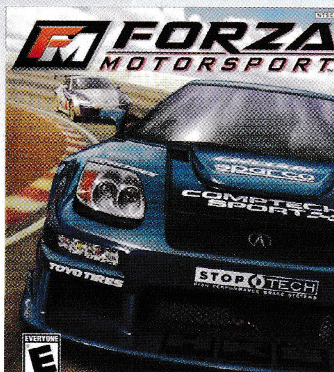
《极限竞速》显然是有史以来最强的赛车游戏。忠实的《GT赛车4》粉丝们都应该钻到这辆性感的新车里，系上安全带，开着它兜个风——你就再也不会往回看啦！[FUNKYZEALOT]

EGM 9.8分

《极限竞速》的操作是毫无瑕疵的。很多赛车模拟游戏都可以出色地让玩家感受到汽车在路上疾驰时释放出来的力量，但《极限竞速》让你仿佛可以感觉到轮胎上的哪个点失去了牵引力。[EGM网络版特别点评]

Xbox官方杂志 9分

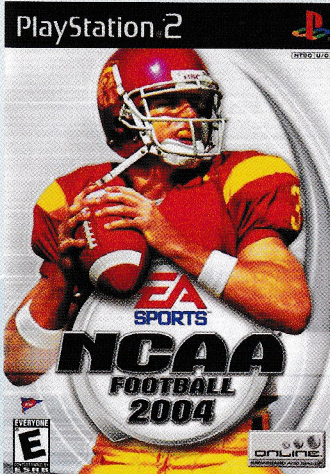
不过整体的感觉是还有那么一点小小的欠缺，就像一辆帅气的法拉利Enzo的座椅上扔了一包脏兮兮的汉堡王包装纸。[2005年7月号，80页]



英国Xbox官方杂志 9分

如果你想要一个更具深度的《世界街头赛车2》，或者想要一个没那么沉闷的《GT赛车4》，《极限竞速》就是中庸之道的最佳选择。[OXM UK特别点评]

38 NCAA Football 2004 9.3分



OPM 10分

它几乎已经臻至完美，让你不禁担忧Tiburon小组明年能否突破自我。不过我还是坚信他们能够做到。[2003年4月号，100页]

Game Informer 8.8分

虽然它已经很努力地让NCAA成为一个了不起的橄榄球品牌，我觉得这个系列一直以来越来越像现实生活中的大学橄榄球——非常有趣，但终究只是职业赛的前奏。[2003年7月号，102页]

39 世界街头赛车2 9.3分

EGM 9.5分

如果你喜欢赛车游戏，并且喜欢Xbox LIVE，那么就扣上安全带吧！这是自从《GT赛车3》以来最强最真实（好吧，是相当真实）的赛车游戏，在很多方面它甚至更加有趣。[2004年1月号，150页]



GAMES杂志 9分

真正让《PGR2》跌跌撞撞地进入赛车名作队列的是丰富的Xbox LIVE功能，它让你觉得自己真是一个玩家社团的一份子，大家都梦想成为终极世界街头赛车手。[2003年圣诞特刊，92页]

Xbox官方杂志 9.4分

在设计、游戏性和乐趣上它都是惊人的成就，窃以为这是今年的最佳Xbox游戏。[2003年12月号，82页]

Game Informer 8.8分

虽然没有踢开赛车类型的革命性之门。但是它实现了一个很明显，却没有多少人可以实现的目标：那就是让玩家兴致勃勃地在赛道上锻炼技能，并且一直保持兴趣。它会让你全神贯注。[2003年12月号，162页]

Xbox Nation Magazine 9分

在Xbox LIVE上玩这款游戏，就像在你的客厅里有了一台可以对战的街机。[2004年3月号，100页]

40 波斯王子：时之砂 9.29分



EGM 9.3分

柔和的光源效果，以及优雅而精致的建筑，让游戏的过程仿佛是吸了鸦片一样飘飘然，仿佛时间的流逝尽在掌握。《PoP》引人入胜的氛围让你全身心地进入了新的境界。[2003年12月号，186页]

Edge Magazine 9分

移动的自由需要一种新层次的空间想象力。在《波斯王子》之前，平台动作游戏简单得就像只用方块和长条来玩《俄罗斯方块》。[2003年圣诞特刊，100页]

Game Informer 9.5分

《波斯王子》并不是有史以来最伟大的游戏，但肯定已经非常接近了。[2004年1月号，145页]

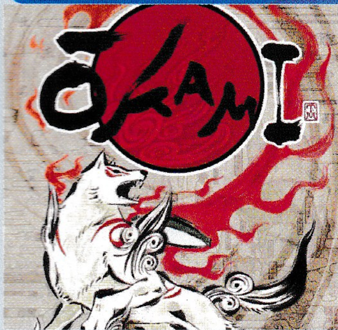
Xbox官方杂志 9.4分

惊人而罕见的设计成就让你觉得当个玩家真是一件幸福的事。[2004年1月号，56页]

娱乐周刊 10分

这么具有前瞻性的设计理念已经让我的忠诚物有所值了：这位王子应该继承电子游戏之王的宝座。[娱乐周刊游戏简评]

41 大神 9.29分



Game Informer 9.5分

所有游戏的核心任务就是创造一个让玩家想要浸淫其中的世界，而《大神》在每个方面都实现了这一点——不管是游戏性、画面还是剧情。[2006年10月号，96页]

GameSpy 10分

它是我在最近的记忆中最好看、最具创新性的3D动作冒险游戏，所有PS2玩家都应该自己买一套立刻享受一下。这东西真是太有魔力了。[Bryan Williams]

Games Master UK 9.5分

真是太惊人了……它让人感动，让人无法拒绝。你的心将会融化，你会忘了眨眼，你的脑子将不断产生各种感恩与幸福的美味。[2006年7月号，78页]

英国PS2官方杂志 10分

这是一个真正的史诗。在狗咬狗的游戏产业里，对手们在《大神》面向就像一堆老骨头般被通通埋葬。[2007年1月号，82页]

纽约时报 9.2分

这款游戏实在太美丽、太优秀、太有创造性，其他游戏设计者们都应该来膜拜一下，然后羞愧地低头。它证明了游戏设计最重要的并不是游戏机的画面处理能力，而是设计师的想像力。[纽约时报游戏简评]

43 战神II 9.27分

G4 TV 10分

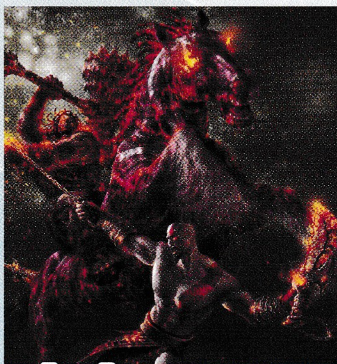
如果《战神》一代比你的大儿子还要让你喜欢，现在你该准备好扔掉你的这第二个孩子，迎接这款续作。[Jess Reed]

GamePro 10分

没有任何评测能够说清《战神II》的宏伟。游戏中令人怀念的时刻实在太多，你可能会努力向朋友描述，但这是徒劳的，因为这款游戏已经无法用语言表达。[LongHairedOffender]

GAMES杂志 10分

当我们开始思考该如何为这部退出历史舞台的神机歌功颂德时，索尼适逢其时地为它推出了最终、最强的游戏。[2007年4月号，110页]



Games Master UK 9.5分

批评家们可能会这么想：如果《战神II》已经好到了这个地步，要是出在PS3上会强成什么样子……索尼Santa Monica工作室抵挡了次世代主机的性能诱惑，榨干了PS2的最后一滴性能，用惊人的续作对这部主机做出了最好的总结。[2007年4月号，78页]

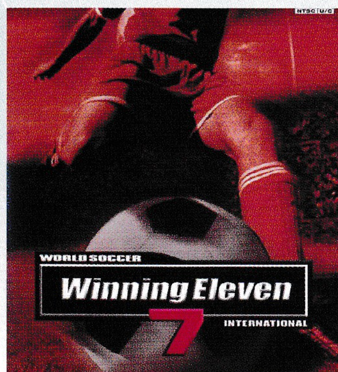
PSM 9.5分

就算这款游戏没有暴力、没有血腥、没有裸女以及所有这些有趣的东西，它仍然会是一款伟大的游戏，因为它有着无敌的游戏性。[2007年5月号，66页]

42 胜利十一人7 国际版 9.28分

Game Informer 9.3分

Konami在美国推出的这第二部系列作已经证明了自己是全世界最伟大的足球游戏。它并不完美，但轻而易举地打败了EA Sports的《FIFA》。[2004年2月号，101页]



GameSpy 9分

它重新点燃了我对这种世界第一运动的激情，自从《ICO》以来，它比任何其他游戏都更加彻底地占领了我的注意力。为了这惊人的努力，Konami值得领取我颁发的无脚臭金靴奖。[Zach Meston]

WorthPlaying 9.2分

这款游戏实在太尖端了，它可以随时随地把《FIFA》打得屁滚尿流。[2004年3月13日点评]

GamingAge 9.1分

这才是足球最原始最真实的形态。游戏还提供了很多新特性，例如全新改进的职业生涯模式就够你忙活好几个月了。[Brian Peterson]

Play Magazine 10分

毫无疑问，有史以来最权威的足球游戏。[2004年3月号，70页]

44 潜龙谍影 9.27分

Total Video Games 10分

这款游戏充满惊喜，你永远不知道将要发生什么，这实在是一件了不起的好事。[未署名]

Gamestyle 10分

它充满了"经典时刻"，这是在如今的游戏中打着灯笼都找不到的。不管是你的脚印第一次被发现，还是第一次偷偷干掉敌人，或者发现了"忍者"的身分，又或者是找到了干掉心理螳螂的方法……经典的回忆让人数不胜数。[未署名]

GamePro 10分

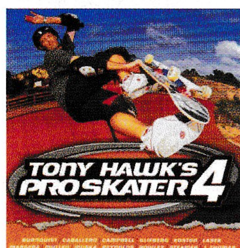
忘记快餐式的动作游戏吧，他们那些改头换面的套路从来都行不通。《潜龙谍影》将电子游戏提高到了高度的艺术形态。它最难能可贵的地方在于：这是一款有画面、有脑子、有心灵的电子游戏。[MAJORMIKE]



IGN 9.8分

从开始到最后，我是一直怀着敬畏的心情打完的，它比PS上的任何一款动作游戏都更接近完美。美丽、有趣以及创新，它在任何一个可以想到的方面都做足了功夫。[未署名]

45 托尼滑板4 9.27分



GameSpot 9.5分

任何一位对这种游戏类型或者现实中的滑板哪怕只是能稍沾一点边，就一定要尽快购买这款游戏。[Jeff Gerstmann]

GameSpy 9.6分

它拥有游戏史上最出色的花样动作系统，在此之上拥有令人爱得要死的丰富在线多人模式，《托尼滑板4》有趣到荒谬，令人上瘾到可怕。[Raymond Padilla]

OPM 10分

现在可以把《托尼滑板3》当作笑料了——你会明白的。有趣、聪明、丰富的娱乐性以及精良的制作，《托尼滑板4》已经达到了《横行霸道III》的同一级别。[2002年12月号，178页]

46 超时空之轮 9.26分

GameSpot 10分

《超时空之轮》不是预算最高的游戏，却是最用心的游戏。[Andrew Vestal]



GMR Magazine 10分

它与大多数人期待的《超时空之钥》续作很不同，但却是一个闯出了自己特色的伟大之作。[2003年2月号，97页]

PSX Nation 10分

只要有人能够做出如此美丽的艺术品，我将对他宣誓永远效忠！[未署名]

GamePro 9分

《超时空之轮》注定要成为一个经典，它那恢弘的剧情规模以及重玩价值本身(至少要玩穿三遍才能说是真正将其完成)就足以让它在RPG的万神殿里占据一个席位。[E.COLI]

Core Magazine 10分

《超时空之轮》的音乐有着让人无法呼吸的美丽，而它的巨大能量让故事显得更为深邃而动人。[未署名]

47 超级马里奥Advance4 9.26分

Game Informer 9.5分

《超级马里奥兄弟3》，这是我的一生挚爱，现在我们终于等到它的高质量移植作品。[2003年11月号，176页]

1up 9.5分

本作的eReader功能带来的潜力和灵活性已经让之前的"马里奥Advance"显得像是半成品，除非你对重玩价值以及高质量的游戏设计过敏，否则这款游戏是你肯定需要的。[未署名]

EGM 9.3分

完美的操作性，设计完美的舞台，完美的画面(对于老式的2D游戏来说确实如此)。[2003年11月号，200页]



Nintendo Power 9.2分

它成为史上最畅销游戏不是没有理由的，它能够出色的接受时间的考验。[2003年12月号，142页]



48 GT赛车2 9.25分

IGN 9.8分

它的天赋隐藏在一堆相当粗糙的马赛克里，只有在你发现之后，才会知道它那500多辆原样重现的赛车在比赛中与真实的赛车是多么的接近，那时才明白什么叫震撼。[未署名]



GamePro 9分

PS赛车游戏大老爹现在终于生下了第二个孩子，这就是《GT赛车2》。这次有成吨的新赛道、赛车和选项，它足以成为赛车手们的梦。[UNCLEDUST]

GameSpot 8.5分

这款游戏的深度使其上手很困难，阻碍了很多不够勇敢的赛车迷们投入到它的世界中——这个游戏需要玩家用几个月的时间完成100%的完成度。这里本评论员要给开发者捎个话：把"2"留给PS2吧，对游戏设计进行更多的尝试，别让这个伟大的系列昏黄失色。[Nelson Taruc]

GamingAge 10分

《GT赛车2》更像是个完整版而不是二代，虽然很多人会觉得这不像个续作而恼怒，铁杆GT迷将会把它吃得津津有味，享受花在上面的每一分钟。[Jim Cordeira]

49 最终幻想VII 9.25分

PSX Extreme 10分

是的，这款游戏已经很老了，但是在我看来，不管它有多老，都是有史以来最好的RPG。任何游戏都有缺点，但《FFVII》没有！

GameSpot 9.5分

以前所有游戏的技术、游戏性和剧情加起来都抵不上一个《最终幻想VII》，Square的这个巅峰之作有着不朽的意义。没错！所有无边无际的赞扬都是它应得的。这是目前为止所有主机上最眩目的视觉体验，你是否已经决定在下一个月时间里投入到这个前所未见的强大故事中？如果你回答"是"，你将会体验有史以来最难以置信的游戏，你甚至可能永远都不会再赶上这么惊人的游戏。[Greg Kasavin]

OPM 10分

在PS上的第一个《最终幻想》迄今为止仍然是有史以来最出色的。[2002年3月号，34页]

PSX Nation 10分

这是你必须要买的神圣之作，没有它你就不会知道PS的真正实力。[未署名]

GMR Magazine 9分

它把RPG带到了西方的聚光灯下，并且包含了整个时代最具争议性的剧情。[2003年2月号，97页]

50 分裂细胞 9.25分

IGN 9.6分

《分裂细胞》不仅是那位著名小说家新的超级明星，也让人们知道了育碧蒙特利尔工作室。自从2002年春季玩家们看到了早期的截图后，最大的问题是"真的有那么好看？"或者"就算是，它能好玩吗？"现在游戏发售了，这些问题各自的答案分别是"比那还好看"以及"好玩得要死"。[Aaron Boulding]

Xbox官方杂志 9.6分

它把Xbox顶尖的画面和音效表现力与开放的潜入动作游戏性结合，把你淹没于冲击你每根神经的氛围中，让你只能乞求再多来点儿。[2002年12月号，50页]

EGM 9分

这是一座画面的发电机厂……我惟一的不满：有些关卡简直难得令人发指。[2003年1月号，206页]

游戏·人第25辑音乐CD介绍



众编辑音乐推荐特辑

记忆中由编辑们推荐自己喜欢的曲目组成一张音乐CD的形式只有过一次，那是《游戏·人》第五辑，2003年10月的那一本，离这一辑《游戏·人》已有四年之久。我一直在想，为什么这么有意思的"音乐派对"至今只开过一次？是不是一切怀旧方式，对于擅于遗忘的现代人来说只是偶尔为之的调味剂，与每时每刻都在更新的资源相比，永远成不了正餐主食？这种想法或许是对的，也可能是错的，但不管怎么说都给我在五周年音乐CD的制作方向上提供了一些灵感。我最初给各位同事的命题是"五年来在你的MP3或播放器里最常出现的ACG音乐"，但随之而来的问题是，那些常驻歌曲往往耳熟能详，多数都曾在过去的《游戏·人》CD中收录过，于是只能放宽政策，"只要能体现个性，表达自己在ACG作品及音乐方面的喜好即可"，因此以下16首曲目的出处既有十多年前老游戏，也有正在热播的动画片，曲风也是苦辣酸甜咸五味俱全，相信这些风格迥异的音乐作品能带给你多元化的听觉感受。

最后，我想感谢两位朋友，一位是因追逐梦想而去闯荡的猫太，另一位则是因为理想而加入我们的五味子，感谢他们几年来先后在《游戏·人》音乐CD制作和"游乐园"栏目建设上的默默付出和努力尝试，也希望喜欢音乐的游戏人们能够给予我们更多支持与鞭策，《游戏·人》将勇于坚守和开拓过去与未来的音乐阵地。

01	Policenauts — Main Titles	《宇宙骑警》主题曲
02	Room of Angel	《寂静岭4》主题歌
03	God Of War II — Main Titles	《战神II》主题曲
04	Calling To The Night	《潜龙谍影 掌上行动》主题曲钢琴版
05	You're Not Here	《寂静岭3》主题曲、电影《寂静岭》片尾曲
06	It's only the fairy tale(Instrumental ver.)	动画《舞-HiME》插曲演奏版
07	Rule of Rose	《蔷薇法则》主题歌
08	梦想歌	动画《传颂之物》主题歌
09	Truth	电影《NANA2》插曲
10	DREAMS DREAMS (a cappella version)	《梦精灵》圣诞限定版片尾曲
11	ILLUSION	《Fate/stay night》主题歌
12	Halo Theme Mjolnir Mix	《光环》主题曲混音版
13	断罪之花	动画《大剑》片尾曲舒缓版
14	Winds	《露娜 银河之星》主题歌
15	STAR OF MUSE	《吉他高手5 & 青春鼓王4》曲目
16	旭日升	《大神》原创音乐钢琴版



01 Policenauts - Main Titles -

出处：《宇宙骑警》主题曲　推荐：ACE飞行员



我是从一本香港杂志得知《宇宙骑警》(Policenauts)这款游戏的。看着杂志上连载的剧情小说和滔滔不绝的赞扬之词，当时脑海里面只有一阵漫无边际的憧憬。作为当年3DO平台的著名作品，《宇宙骑警》精致的2D动画和充满柔情与希望的片头曲绝对能震慑当时每一位玩家。这首曲子的开头部分非常有特色，日后居然还在PS版《潜龙谍影》的LOGO画面一闪而过。《宇宙骑警》还推出过PS和SS版，有兴趣的玩家一定要亲自感受一下这款游戏的魅力。



02 Room of Angel

出处：《寂静岭4》主题歌　推荐：D·S



压抑、沉重、诡异……无论歌词还是旋律，这首音乐都汇聚了许多让人感到不快的元素——然而我喜欢，这是一首只属于我自己的《黑色星期天》。我是一个经常充满了紧张与不安感的人，许多事情都会让我的神经处于高度绷紧的状态，譬如坐飞机(这一点倒是和我的足球偶像博格坎普颇为相似)，等待起飞的我总是会感到莫名的惶恐与不安，脑海中不时掠过许多不祥的事件与画面。这个时候，惟有《Room of Angel》能够让我的心情复归平静，就像一针精神上的吗啡，它总会让我瞬间体验到"死亡也不过就是那回事而已"，继而坦然面对眼前的一切。这个习惯，我已经维系了至少有两个年头，坦白地说，如果哪天我的MP3里没有了这首歌，我可能反而不知该怎么办了……《Room of Angel》，于我而言，就是具有如此魔幻的力量。

You lie, silent there before me
Your tears, they mean nothing to me
The wind, howling at the window
The love you never gave, I give to you
really don't deserve it
but now, there's nothing you can do
So sleep in your only memory
And weep, my dearest mother

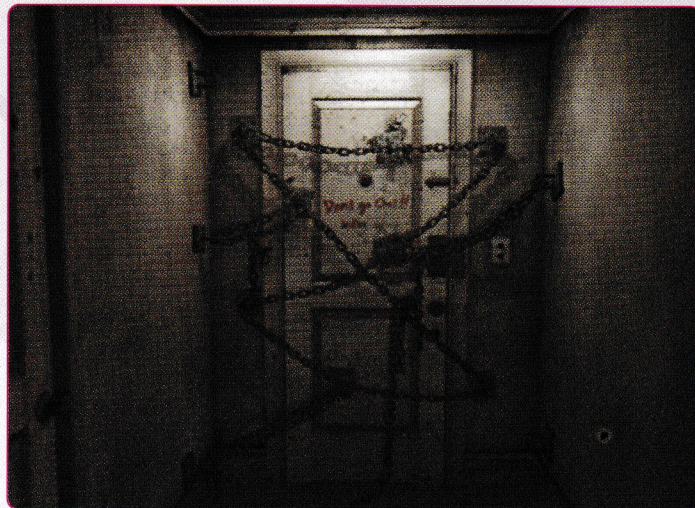
Here's a lullaby to close your eyes, goodbye
It was always you that I despised
I don't feel enough for you to cry, oh my
Here's a lullaby to close your eyes, goodbye
goodbye...

So insignificant
Sleeping dormant deep inside of me
Are you hiding away, lost
Under the sewers
Maybe flying high
In the clouds
Perhaps you're happy without me
So many seeds have been sown on the field
And who could sprout up so blessedly
if I had died
I would have never
felt sad at all
You will not hear me say
I'm sorry

Where is the light
Wonder if it's weeping somewhere

Here's a lullaby to close your eyes, goodbye
It was always you that I despised
I don't feel enough for you to cry, oh my
Here's a lullaby to close your eyes, goodbye
goodbye...

你说谎，在我面前沉默着
你的眼泪，它们对我并不意味着任何事情
风，敲打着窗户
爱，你从未给过我的，我给了你
确实不值得
但是现在，你什么事也做不了
所以睡吧，在你仅有的回忆里
并且哭泣，我最亲爱的母亲



这是使你闭上眼睛的催眠曲，永别
我所蔑视的就是你而已
我没有感动到为你而哭泣，噢，我的……
这是使你闭上眼睛的催眠曲，永别
永别

如此无用
你在我身体里面休眠着
你是不是藏起来了，丢失了
在下水道里面
也许飞得更高
在云朵里
也许没有我你很快乐
那些已经被播种在田野里的种子
清洗得多么纯洁
如果我已经死了
我将绝不
感到一丝悲哀
你将永远不会听到我说
对不起
光在哪里
我想知道它是否在什么地方哭泣

这是使你闭上眼睛的催眠曲，永别了
我常常蔑视的人就是你
我没有感动到为你而哭泣，噢，我的……
这是使你闭上眼睛的催眠曲，永别了
永别……

03 God Of War Ⅱ - Main Titles

出处：《战神Ⅱ》主题曲 推荐：GOUKI

如果要问日式游戏与美式游戏，在音乐的表现力上有什么不同，那就得说，好的美式游戏音乐完全可以媲美好莱坞的那些高成本大片，而好的日式游戏的音乐也就和日本电影的配乐水准不相上下。当然，这话是有点偏激，但作为一个喜欢看好莱坞电影的游戏玩家来说，在经历了《战神Ⅱ》的战火洗礼之后，这种感觉可能会愈发地强烈。比方说，你边听这首《战神Ⅱ》的主题曲边看《300》的电影，完全不会感觉到有什么不舒服的地方，它只会让你一次又一次地头皮发麻，热血沸腾！一款游戏能有这样气势如宏的音乐，夫复何求？当然，我选择这首曲子作为《游戏·人》5周年的推荐曲目，还有一个重要原因，那就是这首曲子作为我的手机中社长大人来电的专用铃声已经很长一段时间了，经我的长期试用表明，只要一听到这个曲子，就算是再困再累，你也会为之精神一振。因此向所有的上班族强力推荐！

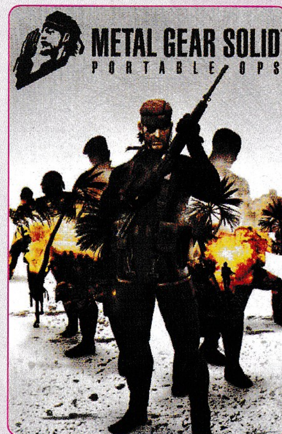




04 Calling To The Night

出处：《潜龙谍影 掌上行动》主题曲钢琴版 推荐：多边形

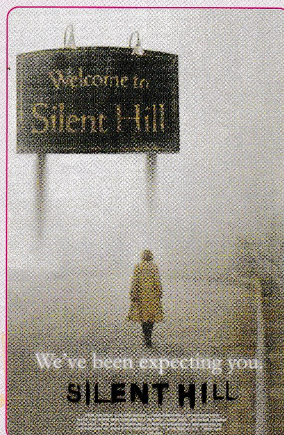
《潜龙谍影 掌上行动》(以下简称《MPO》)对"《潜龙谍影》系列"来说，有着一个承前启后的作用。为了能使《潜龙谍影3 食蛇者》与更早一些的"《Metal Gear》系列"在剧情上衔接得更加紧密，小岛秀夫亲自上阵监督了这款掌机上的正统系列作品。这个系列特色之一就是每一代都会有一首令人印象深刻的主题曲，《Calling To The Night》便是《MPO》的主题曲，歌曲以女中音用一种较为激荡的音律演绎，充分配合了游戏中大首领(Big Boss)从一个爱国者变为国家敌人的心境转变，从原来无条件服从国家命令到认识到政府利益集团的黑暗与不可告人之处，最终决心站到其对立面，为塑造自己心目中的理想社会而奋斗。这首钢琴版的音律比原曲要更加舒缓，更有一种悲情的气氛在里面，从另一面演绎了大首领心中那种矛盾、愤恨与无奈，而钢琴那独有的声线更令整个乐曲得到了升华。



05 You're Not Here

出处：《寂静岭3》主题曲、电影《寂静岭》片尾曲 推荐：火云

在所有的电视游戏改编电影中，《寂静岭》无疑是我看过的最好的一部。影片最大程度还原了游戏中那种压抑躁动的感觉。游戏的经典要素更是悉数在电影镜头中出现，从三角头到女护士，从锈迹斑斑到无尽的灰烬。电影中的配乐更是将"《寂静岭》系列"中的经典配乐收录了个遍，这首《寂静岭3》的主题曲《You're Not Here》就出现在电影的结尾，在它之后便是那首路人皆知的《Promise》。电吉他的声音也许是《寂静岭》最佳的声音，它能够将人体内那种躁动的感觉完美带动起来，而这首由Melissa演绎的歌曲更是为游戏以及电影增加了一分顾彪。



Blue sky to forever,
The green grass blows in the wind, dancing
It would be much better a sight with you, with me,
If you hadn't met me, I'd be fine on my own, baby,
I never felt so lonely, then you came along,
So now what should I do, I'm strong out, addicted to you,
My body it aches, now that you're gone,
My supply fell through,

You gladly gave me everything you had and more,
You craved my happiness,
When you make me feel joy it makes you smile,
But now I feel your stress,
Love was never meant to be such a crazy affair, no
And who has time for tears,
Never thought I'd sit around and cry for your love,
'till now.

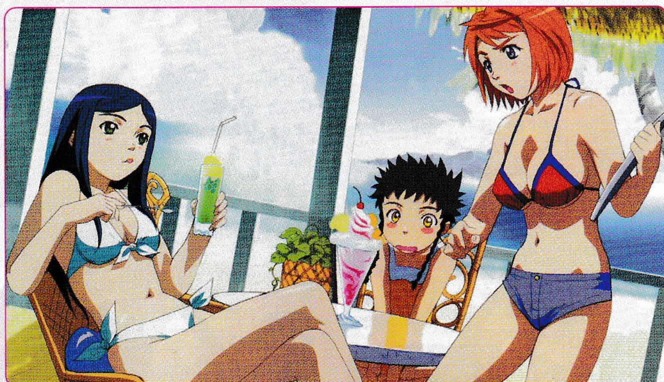
永恒的蓝色天空
绿色的草地被风吹动，舞蹈着
如果这幅景色中有我有你的话会好得多
如果你没有遇见我，我自己也会很好，宝贝
我从未感觉如此孤独，然后你就出现了
所以现在我应该做什么呢，我的力量已被抽空，对你上瘾
我的身体一直在隐隐作痛，现在你走了
我的期望成为泡影

你乐意给我你所有的一切甚至更多
你祈求我的幸福
当你使我感到快乐，你为此微笑
但现在我感到你的痛苦
爱从来不曾意味着如此疯狂的东西，不
再说谁有时间留给眼泪呢
从未想到我会闲坐着为你哭泣，我的爱，直到现在

06 It's only the fairy tale Instrumental ver.

出处：动画《舞-HiME》插曲演奏版 推荐：卡伦

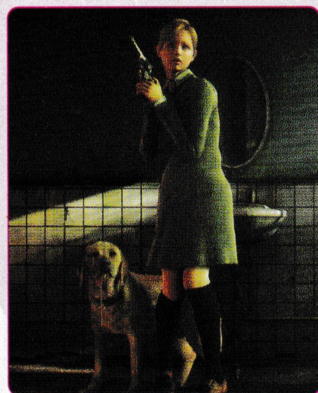




一般来说，我之所以会对一部动画产生深刻的印象，首先是因为剧情，其次是因为画面，再次是因为人物。不过这几年来惟一的例外就是《舞-Hime》，只凭这首《It's only the fairy tale》，它就深深俘获了我的心。虽然歌词写得非常好，比起宫村优子那听起来像法语歌词但实际上全是英语的演唱版，卡伦还是更欣赏纯粹的乐器演奏版。清澈玲珑的扬琴敲击声渲染间奏，吉他如潺潺泉水般演奏出悠扬的主旋律，闭上双眼，静心聆听，给人的感觉就仿佛美丽的少女在宛如童话的幻彩梦境中起舞一般。几乎每位初次听到这首乐曲的人都会为那悦耳的旋律深深吸引，但只有你看过动画后，才能感受到蕴含在其中的寂寞与忧伤。

07 Rule of Rose

出处：《蔷薇法则》主题歌 推荐：玛娜



《蔷薇法则》不是一个所有人都能接受的故事，罪与赎罪在其中萦绕不去，映射在游戏惟一的主题曲中，也同样使人悲伤难耐。我的电脑中收藏了这首歌的三个版本，一首没有主唱，一首仿照了留声机的效果，宛如从远处的箱子里传来，遥不可及，压抑与悲伤的气氛更浓。但是在这个版本中，痛苦与欢乐却奇妙地融合，悲伤与新生同时在其中孕育，充满了十九世纪英国的优雅氛围，犹如一切狂乱过后的宁静，理智已经回归世界。

Say, where's my shame,
When I call your name,
So please, don't set me free,
I must heavy as can be.
I will do you harm,
I'll break my arm
I'm a victim of your charms.
I once should be dead,
When I am, I lament,
I can be so mean,
You can't beat me,
I would like to share you,
I would like to blame you,
Just because of my love to you
Au...love itself is just as innocent as roses in May,
I know that they can't drive it away.
Oh, love itself is just as brief as a candle in the wind.
That's really just like sin.
Alone, but sane,
I am a love suicide.
Cause love itself is just as brief as a candle in the wind.
It's pure whitest, just like sin.
Alone, but sane,
I am a love suicide.
Cause love itself is just as innocent as Roses in May.
It's pure white, just like sin

呐，我的羞愧在哪里？
当我呼唤你的名
所以请别让我自由
我须驻留此地
我会伤害你
我会摧残自己
我是你魅力下的牺牲者
我曾应死去
当我死时，我叹息
我可以如此残忍
你无法胜过我
我想分享你
我想责怪你
只因我爱你
啊……爱就像五月纯洁无罪的蔷薇
我知道他们无法驱散
喔，爱短暂有如风中残烛
宛如罪孽
孤单却理智
我是殉情者
只因爱短暂有如风中残烛
它纯粹至白，宛如罪孽
孤单却理智
我是殉情者
啊……爱就像五月纯洁无罪的蔷薇
它纯粹至白，宛如罪孽

08 梦想歌

出处：动画《传颂之物》主题歌 推荐：晴天

或许是因为推出的时间较早，这首《传颂之物》动画版的主题曲无论听多少遍都觉得比PS2版同名游戏主题曲《有你相伴的旅途》更加耐人寻味，轻松的节奏配合Suara(Suara这个单词在印度尼西亚语里就是"声音"的意思)略显浑厚的嗓音仿佛将听者带入了梦中的未来，沉醉其中，无法自拔。而歌曲本身的歌词翻译成中文后也并没有失去原有的意境，正如我们总应该更积极地面对人生一样，儿时的纯真永远都存在于每个人的心中，并且只要拥有梦想，自己就永远不会轻言放弃，或许一路上还会有知心的朋友相伴，互相鼓励与帮助，而光明的尽头等待着你的就是充满无限未知与期望的美好未来。

子供の顷の梦は 色褪せない落书きで
思うまま描き滑らせて 描く未来へと系がる

澄み渡る空 果てしないほど青く
无邪气な心に满たされ 充たされ魅かれてく

やがて自由に飞びまわれる 翼を手に入れて
无垢な瞳は求めていく 空の向こうへ行きたいな

止め处ない愿いから 一つだけ叶うのなら
谁にも让りたくはない 梦を掴みないと思うよ

子供の顷の梦は 色褪せない落书きで
いつまでも描き续けられた 愿う未来へと系がる

钟が鸣る音 远くから闻こえてくる
素直な心に 届いては响いてる

光りは 七色に变わつて 弧を描いてゆく
无垢な瞳は求めていく 虹の向こうへ行きたいな

止め处なく愿うほど 忘れないでいたいこと
支えてくれる人がいて 梦を见ることかできるから

子供の顷の梦は 色褪せない落书きで
思うまま描き滑らせて 描く未来へと系がる

やがて自由に飞びまわれる 翼を手に入れて
无垢な瞳は求めていく 空の向こうへ行きたいな

止め处ない愿いから 一つだけ叶うのなら
谁にも让りたくはない 梦を掴みたいと思うよ

止め处なく愿うほど 忘れないでいたいこと
支えてくれる人がいて 梦を见ることかできるから

子供の顷の梦は 色褪せない落书きで
思うまま描き滑らせて 描く未来へと系がる

将儿时的梦想 用不会褪色的涂鸦
随着心情去描绘 与勾勒出的未来相连

万里无云的天空 一望无际的蔚蓝
被天真无邪的心灵填满 令人陶醉

终于得到翅膀可以自由飞翔
纯洁无暇的眼眸寻求着 希望能到达天空的彼端

在无止境的愿望中 如果能够实现其中之一
便不会被任何人吓倒 希望你能够紧紧抓住梦想

将儿时的梦想 用不会褪色的涂鸦
持续不断地描绘着 与理想中的未来相连

大钟响起的声音 即使在远方也能听见
传到正直的心中不断回响

化做七彩的光芒 描绘出美丽的弧线
纯洁无暇的眼眸寻求着 希望能到达彩虹的彼端

无法停止的愿望 希望能够永远铭记在心底
因为一直支持着我的那个人 我才不会失去梦想

将儿时的梦想 用不会褪色的涂鸦
随着心情去描绘 与勾勒出的未来相连

终于得到翅膀可自由飞翔
纯洁无暇的眼眸寻求着 希望能到达天空的彼端

在无止境的愿望中 如果能够实现其中之一
便不会被任何人吓倒 希望你能够紧紧抓住梦想

无法停止的愿望 希望能够永远铭记在心底
因为一直支持着我的那个人 我才不会失去梦想

将儿时的梦想 用不会褪色的涂鸦
随着心情去描绘 与勾勒出的未来相连



09 Truth

出处：电影《NANA2》插曲　推荐：纱迦



一曲《ENDLESS STORY》成就了伊藤由奈，也使得国内很多人开始关注这位在夏威夷出生的日本女歌手。电影版《NANA》在日本狂捞40亿日元票房，尽管其续作的评价很一般，但至少我们还有这首《TRUTH》可以享受。和《ENDLESS STORY》比起来，《TRUTH》展现的是伊藤由奈的另一种风格。本曲的MV耗资5000万日元，拍摄地点是苏格兰的Eilean Donan古堡，这也是"《007》系列"的取景点之一。在MV中伊藤由奈穿着宛若婚纱般的长裙出镜，其造型和歌声一样梦幻。

Let me stay with you
傷つけあうのに
何故こんなに 求めてしまうの
Don't you know my heart
素直になれずにいたの
ただひとつの愛が欲しいのに…

めぐり逢えた奇迹を信じて
奏でて行きたい あなたへのmelody
もしもすべてを 失くしてしまっても

この思いは永遠なの
It's my Truth

Believe in yourself
つまずいたときも
歩いてきた 泪を拭って
Open up your heart
想い出の先にきっと
明日という 希望があるから

Give me your loneliness
and I'll give you my tenderness
忘れないでいて あの日みた梦を
离れていても この胸にいつでも
感じている あなただけを
It's my Truth

散らばる星が囁きかける
戸惑う心を照らしながら
出逢いと別れ 人は探すの
いつか结び合える强い绊を

世界中の悲しみをすべて
受け止めてもいい あなたの为なら

世界中から置き去りにされても
その瞳を信じている
It's my Truth



Let me stay with you
对于伤痛
为何如此执着的追求着
Don't you know my heart
一直没有习惯于坦率
仅仅是想要得到一份爱而已……

坚信着轮转了无数次的奇迹
想要为你演奏那悦耳的音调
即使一切都将会失去

但这个想法永远也不会改变
It's my Truth

Believe in yourself
就算跌倒了
也要擦干泪继续前进
Open up your heart
在回忆起那些之前
一定有个被叫做的"明天"的希望所存在

Give me your loneliness
and I'll give you my tenderness
一直没有忘却那天所见到的梦
但却不知何时从胸中脱离了出去
惟一能够感觉到的，只有你而已
It's my Truth

散布于夜幕中的群星正在窃窃私语
他们一边照耀着迷惑的心灵
一边在探寻着相逢与离别的人
不知何时所连接起来的强烈羁绊

将这个世界上的悲伤
全部停止也可以，如果是为了你的话
即使被这个世界所抛弃
也仍然坚信着那个眼瞳
It's my Truth

10 DREAMS DREAMS(a cappella version)

出处：《梦精灵》圣诞限定版片尾曲　推荐：胜负师



《梦精灵》是1996年土星上的一款第一方作品，最近要在Wii平台上推出新作。说起来很有意思，我只玩过当年圣诞版土星附赠的特别版，（只能玩一关，相当于一个体验版）却成为了《梦精灵》坚定的支持者，可见游戏的魅力所在。尤其是本作的主题歌非常动听，让我十年不忘！圣诞特别版的那一关如果打出高评价，就会出现STAFF画面，而这首没有伴奏、完全由人声构成的主题歌R&B版也会随之响起。这个版本由当年红极一时的男子组合"boyz II men"（从男孩到男子汉）演绎，完美的和声令人赞叹不已，而我也是从那时开始对R&B曲风情有独钟的。近两年网络资源越来越发达，我也有机会重新找到这首歌，在与数个版本的《梦精灵》主题歌同时欣赏时，这个版本总能给我最强烈的触动。

In a dream I could see
You are not far away
Anytime anyplace
I can see your face
You're that special one
that I have been waiting for
And I hope you're looking for someone like me

In my dreams I can hear you calling me
In the night everythings so sweet
In your eyes I feel there's so much inside

In the nights,dream delight
I want to see you standing there
In the nights,dream delight
I've found someone who really cares
In the nights,dream delight
I want to see you smile again
In the nights,dream delight
You're the one I've waited for

In a dream we can do
everything we want to
There's no where I'd rather be
but here with you
The stars above light the way
only for you and I
I'm so glad I've found the one
I've been looking for

Keep the dream of the one you're hoping for
Love can come thru an open door
Just be strong and you're sure to find the one

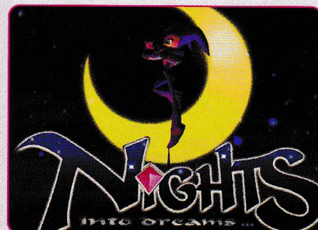
在梦中我能看到
你近在咫尺
无论何时何地
脑海中都闪现出你的面容
因你是我命中注定的人
那个我一直等待的人
希望你一直寻找的那个人是我

在梦中我能聆听到你的呼唤
在夜里我能感到幸福的一切
透过你的双眸，我能触碰到你内心的感受

午夜，欣喜的梦
希望你能陪伴在我的身旁
午夜，欣喜的梦
我已找到真正在乎我的人
午夜，欣喜的梦
我渴望再次见到你的笑容
午夜，欣喜的梦
你是我一直等待的那个人

在梦中
做我们想做的事
除你身旁
我无意在他处停留
空中明亮的阶梯
为你我指明去路
庆幸能找到你
那个我一直寻觅的人

在心中紧记你一直渴望成真的梦想
爱便会推门而入
保持内心的坚强，定能找到你命中注定的爱人



11 ILLUSION

出处：《Fate/stay night》主题歌　推荐：十六夜



《ILLUSION》这首歌最早是PC版《Fate》的主题曲，16最喜欢的部分当然是歌的高潮部分，配合OP动画精彩的战斗，将游戏的奇幻风格体现得淋漓尽致。说到《Fate》，记得当年16刚到编辑部时游戏的预告片刚刚放出第三个版本，现在回过神来游戏不仅已经登录PS2，小说也开始试着讲述圣杯战争之前的事情了，让人确实有种一路走来的感觉。关心动漫的读者应该知道Type–Moon的另一经典《空之境界》马上要推出总共7部剧场版了，喜欢奈须きのこ与武内崇的人到时一定不要错过哦。

梦に见ていた あの日の影に 届かない叫び
明日の自分は なんて描いても 消えない愿い

こぼれ落ちろ欠片を 掴むその手で
摇れる心抱えて 飞び込んでいけ夜へ

谁かを当てにしても 求めるものじゃないのだから
本当の自分はここに居るって 目を闭じていないで

风にまかれて ガラクタじみた 怀かしい笑颜
明日の自分なら なんて祈っても 远ざかる解答は霞む

冻えそうな躯と 一片の想い
朽ち果てるその前に 飞び超えていけ夜を

谁かを当てにしても 求めるものじゃないのだから
本当の自分はここに居るって 目を闭じていないで

谁かの为に生きて この一瞬が全てでいいでしょう
见せかけの自分はそっと舍てて ただ在りのままで

向着梦中曾见过的影 我的呼声无法传达
明天的自己 无论怎样描绘 都浸染着难舍的心愿

将溢落心头的碎片 紧紧握在心中
怀抱着摇曳的心胸 投身于无尽黑夜

即使将谁人看作依靠 也并非最终的追求
真实的自己便在这里 请不要闭上双眼

在风中残缺不堪 那令人怀念的笑容
明天的自己无论如何祈求 远去的答案也如此朦胧

几欲冻结的身躯 一纸薄薄的思念
在默默无闻逝去之前 飞越眼前这片暗夜

即使将谁人看作依靠 也并非最终的追求
真实的自己便在这里 请不要闭上双眼

宁愿为谁人而生 将此时化作永恒
轻轻丢下虚伪的假面 展现真实的自己

12 Halo Theme Mjolnir Mix

出处：《光环》主题曲混音版 推荐：泰坦



这首音乐最大的魅力就在于它揉合了多种本身看起来格格不入的曲风，流露出特有的格调。一开始类似于咏叹调的开头让人联想到浩瀚无垠的宇宙，渐渐地随着电吉他激昂的声音加入，你似乎变成了宇宙中的牛仔，骑着剽悍的马匹在宇宙中奔腾，充满着狂野与激情……小提琴合奏的加入让狂热的感觉略有削弱，可是让整首乐曲增加了几许滂沱的味道。从头到尾，它让人感到的是一种激情，一种不受任何事物阻挡的狂野，和桀骜不驯的感觉。特别是在游戏中，和着这样的音乐驰骋沙场，那种惟我独尊的压倒性魄力会不自觉地闯入你的心中。

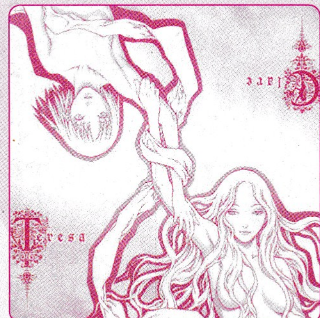


13 断罪之花

出处：动画《大剑》片尾曲舒缓版 推荐：邪魔天使



相信《大剑》的动画版片尾曲大家都听过，原本的片尾曲风格是很激昂的，感觉是一种呐喊，是对于不幸命运的一种反抗。大剑们就像是一朵朵洁白的百合，但上面却沾满了鲜血，她们一生都在和自己的命运战斗。她们的结局是必然的，她们的生命转瞬即逝，她们将自己人生最辉煌最灿烂的一刻展示于人。这首舒缓版的听起来别有一番味道，相同的旋律，但没有激烈的节奏，更多的是一种让人心碎的哀愁，如吟游诗人一般将大剑们的身世娓娓道来，让人感到她们的孤独与挣扎。她们是“不会凋谢的花朵”，虽然她们拥有的只有“无尽的悲哀”，但只要紧握自己的信念，那她们就会永远存在下去。



ココロ…まだアナタのキヲクの中で
カラダ…探してる足りないワタシを
今日も何処かで谁かの流す泪
冷たく笑う运命を生きていく事

なくせないもの握りしめながら
ワタシは今もここにいるの

枯れない花は美しくて
ゆるぎない思いを胸に笑き续けた
ちぎれた云の断罪の空
止まらない悲しみを抱き缔めていた

どんな痛みにも始まりはあって
いつか访れる终わりを待ってる
あの日アナタに感じた温もりも
气付けば手が透けるぐらい色褪せてた

失っていく音ばかり増えて
全てを舍ててここにいるの

枯れない花は美しくて
ゆるぎない思いを胸に笑き续けた
ちぎれた爱 残酷な梦
止まらない悲しみを抱き缔めていた

この世界は
真实という
孤独を必要とした

アナタの影
アナタの梦
追いかけてた…

なくせないもの握りしめながら
ワタシは今もここにいるの

枯れない花は美しくて
ゆるぎない思いを胸に笑き续けた
ちぎれた云の断罪の空
止まらない悲しみを抱き缔めていた

未来、求めて…
踊りつづけて…永远に…

心，还在你的记忆之中
身体，还在寻找不满的我
今天，不知何处不知是谁所留下的眼泪
冷笑着，活在命运之中

紧握不会消失的东西
我现在站在这里

永不凋谢的花是美丽的
坚定的信念在心中永远微笑
飘散着云的断罪天空
紧抱无法停止的悲伤

任何痛苦总会有个开始
那一天感觉到你的温暖
当我察觉的时候，已近乎消失

只会徒增失去的声音
舍弃一切站在这里

永不凋谢的花是美丽的
坚定的信念在心中永远微笑
破碎的爱，残酷的梦
紧抱无法停止的悲伤

这个世界
需要
被称为真实的孤独

追寻着
你的身影
你的梦

紧握不会消失的东西
我现在站在这里

永不凋谢的花是美丽的
坚定的信念在心中永远微笑
飘散着云的断罪天空
紧抱无法停止的悲伤

寻求未来
永远翩翩起舞

14 Winds

出处：《露娜 银河之星》主题歌 推荐：星夜



岩垂德行的音乐相信很多玩家都不会陌生，他的谱曲给“《格兰蒂亚》系列”增添了不少亮色。不过我个人最喜欢的还是他的成名作——《露娜：银河之星》中的《Winds》。岩垂德行在上大学时就参与游戏音乐的创作，1991年为MD光碟机游戏《露娜》创作的音乐让他获得了最佳游戏音乐奖，不过相信大多数玩家玩到的都是SS或PS版，虽然此时它的画面已经显得十分粗糙，但音乐这个最大的亮点永远不会随着时间而褪色。

In your dreams,
magical thoughts...

All things are real
unless you dream theyre not.

In your dreams,
love is the plot
carried on wings of hope.

Each of our souls
intertwine, when we do.

Instantly we see it
the time to grow and be it
when everything is pinned on a hope.

Let rise the dreams of your heart,
that innocent youth
careless and kind.

Free to roam the breeze in love
only when two
brilliantly shine as one...

在你所有的梦中，
都充满迷人的幻想……

只要你愿意在梦中见到，
一切都会成真。

在你的梦中，
滋生的爱
生出希望的翅膀。

当你我结合
两个纠缠的灵魂不再分离。

当我们真切的意识到
经过时间的砥砺
所有的一切都与希望紧紧相连。

在你内心深处的梦中
那个天真的少年
善良的心底没有任何忧愁。

自由的漫步在爱的微风中
只有当两点灿烂的光
闪耀如一……



15 STAR OF MUSE

出处：《吉他高手5 & 青春鼓王4》曲目 推荐：炎骑士





如果你对时下流行的音乐游戏《吉他英雄》情有独钟的话，那么想必你也曾热衷于“《吉他高手&青春鼓王》系列”。相对于偏向欧美重金属风格的《吉他英雄》来说，《吉他高手&青春鼓王》更倾向于日式流行音乐，游戏中所采用的曲目无一不是日本乐坛中的经典，其相当一部分还是出自Konami的矩形波俱乐部成员的杰作。这首《STAR OF MUSE》(缪斯之星)便是系列游戏中比较具有代表性的，铃木健治的演奏技法纯熟、流畅自己，而激昂、跳跃、连绵不绝的高潮部分会感染每个听众。即便不是在游戏中弹奏，单独拿来欣赏也是不错的选择。

16 旭日升

出处：《大神》原创音乐钢琴版 推荐：五味子



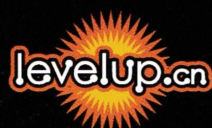
不单单是那别致的水墨风格和新奇的玩法，《大神》中的绵绵雅乐也给人留下了极为深刻的印象，古朴、低婉、优美、谢意满满，都在其中完美地体现出来。在游戏发售后的一年，凋零的“四叶草”也萌发出了“种子”，而此时一位叫松浦



美佳的钢琴演奏家因为被这股《大神》中的音乐所深深感动(自说)，随之进行了《大神》钢琴曲的创作。在原版五张CD的豪华OST中，我们已经领略到“雅正之乐”的独特魅力，甚至仅仅用听觉感受就能让你脑中出现漫天樱花翻飞的水墨画面，让你由衷的感到欢愉、激动、坚定不移、意气风发。而对比原OST清净空灵的气息，钢琴那“乐器之王”的特点让这股清合雅乐顿时充满了一种独特的生命力，其中这首《旭日升》琴音如同深蓝色的水晶石一般，坚实通透，铿锵而不失深沉，尤其是几个极轻柔的高音，其鲜亮柔美简直有些不可思议。因此这首曲子也成了我近几年最喜欢的游戏音乐之一，诚意推荐给大家。

…… 新闻 攻略 资料 **原创文章** 博客 论坛 书刊 ……

Http://bbs.levelup.cn/showforum-39.aspx
身为游戏人的酸甜苦辣



游戏城寨
www.levelup.cn

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2007.10
Vol. 25

[游人小说]
阳光下的梦旅人

[斑斓之书]
年代纪 上卷 世间表象

[游戏全天候]
钢铁的密码——《机战原创世纪合集》剧情解读&世界观剖析

[游戏议会]
道阻且长——行货十年启示录

[幻影斗技]
推山填海——论相扑

ISBN 7-88578-077-7



GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

